

# **KARAKTERISTIK CORETAN DINDING DI MEDIA VIRTUAL OLEH STREET ARTIST DI MAKASSAR**

*Oleh:*

**RUNI VIRNITA MAMONTO**



**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
2016**

**KARAKTERISTIK CORETAN DINDING DI MEDIA  
VIRTUAL OLEH STREET ARTIST DI MAKASSAR**

*Oleh:*

**RUNI VIRNITA MAMONTO**

**E31111261**

*Skripsi Sebagai Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pada Jurusan Ilmu Komunikasi*

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
2016**

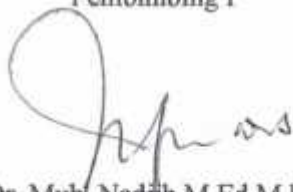
## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : KARAKTERISTIK CORETAN DINDING DI MEDIA  
VIRTUAL OLEH *STREET ARTIST* DI MAKASSAR  
Nama Mahasiswa : RUNI VIRNITA MAMONTO  
Nomor Pokok : E31111261

Makassar, 11 Februari 2016

Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Muh. Nadib M. Ed. M. Lib.  
NIP.195403061978031002

Pembimbing II




Drs. Sudirman Karnay M. Si.  
NIP.196410021990021001

Mengetahui

Ketua Departemen Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



  
Dr. Moch. Iqbal Sultan M. Si.  
NIP.196312101991031002

## HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

Telah Diterima Oleh Tim Evaluasi Skripsi Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Untuk Memenuhi Sebagai Syarat-Syarat Guna Memeperoleh Gelar Kesarjanaan Dalam Jurusan Ilmu Komunikasi Konsentraso *Public Relation*. Padahari Kamis, Tanggal Sebelas Februari Dua Ribu Enam Belas.

Makassar, 11 Februari 2016

### TIM EVALUASI

Ketua : Dr. Muh. Nadjib, M.Ed., M.Lib.

(.....)

Sekretaris : Drs. SudirmanKarnay, M.Si.

(.....)

Anggota : 1. Drs. Kahar, M.Hum.

(.....)

2. TutiBahfiarti, S.Sos.,M.S.i.

(.....)

3. Dr. Muhammad Farid, M.Si.

(.....)

## PRAKATA

Haturan pujisyukur kehadapan Allah SWT,Tuhan Yang Maha mengetahui atas rahman dan rahim-Nya yang selamanya mendahului segala sifat-Nya. Tuhan yang tidak mungkin terbebani keluh-kesah sehingga penulis mampu menjejak fase berbahagia dengan rampungnya karya sederhana ini.

Karya ini mewujudkan berkat uluran tangan dari berbagai pihak. Sepatutnya penulis menghatur hormat dan mengucapkan terimakasih tuluskepada:

1. Orangtua tercinta, ayahanda Drs. Rusmin Mamonto dan ibunda Masni Mamonto,S.E atas segala doa, dukungan, motivasi, kasih sayang dan kesabarannya.
2. Bapak Drs. Sudirman Karnay,M.Si., atas segala pengertian dan bimbingan selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi, Penasehat Akademikdan Pembimbing II.
3. Bapak Dr. Muh. Nadjib, M.Ed., M.Lib., atas segala bimbingan dan pengertiannya selaku pembimbing I.
4. Dosen-dosen di Jurusan Ilmu Komunikasi untuk ilmu pengetahuan yang tak henti-hentinya diberikan.
5. *Staff Officer* di Jurusan Ilmu Komunikasi Pak Ridho, Ibu Ida, dan Bapak Amrullah serta para staff akademik di Fakultas Ilmu Sosialdan Ilmu politik Bapak Sutamin dan Bapak Saleh.

6. Sahabatku Indah, tika dan Manda yang tak pernah bosan memberikan semangat dan pengalaman bersama.
7. Keluarga besar URGENT: Djamil, Nicha, Dede, Akram, Yuda, Bahry, Amal, Fikhi, Upay, Jum, Gibran, Fahmi, Bogel, Oji, Ams, Kiki, Cindy, Mucas, Echa Cowok, Echa Cewek, Afif, Unan, Zul, Hary, Ainan, Cici, Aulia, Dana, Febry, Adnan, Tian, Yiska, Sheila, Vani, Mudrikah, Atto, Marcel, Rawi, Atirah, dan Dewa. Terimakasih atas waktu yang telah kita lewati bersama.
8. Pusatkawan Katajerja: Kak Aan, Kak Eka, Randa, kak Sani, Kak Arkil, Kak Mul, Mucha, Kak Weny, Aisyah Muchtar, Aqilah, Kiki, Madi, Asiz dan Accang.
9. Kakak-kakakku di Kosmik yang telah membagi pengetahuan dan budaya belajarnya kepada penulis. Kak Harwan, Kak Madi, Kak Taro, Kak Irwan, Kak Wanto, Kak Acho, Kak Hajir, Kak Reinhard.
10. Keluarga besar Korps Mahasiswa Ilmu Komunikasi (KOSMIK)
11. Teman-teman BEM FISIP: Firda, Faiz, Kulle, Andre, Adi, Fajri, Padul, Noval, Aji, Pri, Akmal, Vian, Evi, Cipta, Dio, Anto, Ara, Riswan.
12. Sahabat dalam segala hal, Saleh Hariwibowo. Terimakasih untuk *teamwork* yang luar biasa ini.
13. Adik-adikku di Kosmik, Aslam, Abang, Yusman, Caca, Maya, Nunu, Ayuni, Ainun, Rasti, Lia, Daus, dan Masita. Terimakasih untuk semangat dan dukungan yang diberikan
14. *Power Ranger*: Asiz, Illang, Riang dan Armin.

15. Adik tercinta Puput, yang senantiasa memberikan pelajaran berharga.
16. Untuk semua orang yang penulis kenal dan telah mengajarkan banyak hal yang bermanfaat.

Akan selalu terdapat kekurangan di sana-sini. Penulis mengharapkan kritik dan saran untuk refleksi. Semoga Allah SWT senantiasa mencurahkan rahma dan Rahim-Nya kepada semua makhluk. Semoga karya sederhana ini bisa bermanfaat.

**Makassar, Februari 2016**

**Penulis**

## ABSTRAK

Runi Virnita Mamonto. Karakteristik Coretan Dinding di Media Virtual Oleh Street Artist di Makassar.(Dibimbing oleh Nadjib dan Sudirman).

Skripsi ini bertujuan untuk melihat karakteristik coretan dinding di media virtual serta motif dari street artist Makassar dalam mengunggah coretan dinding ke media virtual.

Metode yang digunakan ini adalah kualitatif dengan pengambilan data menggunakan metode virtual etnografi. Data utama penelitian ini adalah capture gambar coretan dinding yang telah diunggah oleh street artist ke media virtual milik pribadi. Selain itu wawancara mendalam juga dilakukan untuk mengungkap motif street artist mengunggah karyanya.

Hasil yang didapatkan adalah street artist Makassar memiliki karakteristik yang mandiri di mana coretan dinding dirancang tidak mengikuti apa yang sudah ada di dinding atau di sekitarnya. Sedangkan street artist di kota lain cenderung membuat gambar respon dari dinding sebagai media. Penelitian ini juga menemukan bahwa motif Street Artist Makassar mengunggah karyanya ke media virtual antara lain untuk membuat *timeline* karya, membuka ruang berjejaring dengan sesama Street Artist dari berbagai daerah lainnya dan sebagai upaya melawan hasrat ditengah dunia virtual yang semakin menuntut kecepatan.



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI .....	iv
PRAKATA .....	v
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7
D. Kerangka Konseptual .....	8
E. Definisi Operasional .....	12
F. Metode Penelitian .....	13

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA 17

A. Media, Politik dan Konsumsi .....	18
B. Subkultur; Anak Muda, Budaya Tanding dan Media Alternatif .....	27
C. Ruang Publik Sebagai Kontestasi Media Massa Dominan dan Media Alternatif .....	34
D. Budaya Tanding di Ruang Publik Virtual .....	37
BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN .....	43
A. Sejarah singkat Kelahiran Coretan Dinding .....	43
B. Coretan Dinding Zaman Modern .....	50
C. Coretan Dinding Era Virtual .....	58
D. Subkultur, Aktivitas Mencoret di Dinding dan Media Virtual di Makassar .....	65
E. Informan .....	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	77
A. Hasil Penelitian .....	77
1. Kategori Coretan Dinding di Media Virtual .....	77
2. Makna Coretan Dinding dan Media Virtual Bagi Informan .....	79
B. Pembahasan .....	97
1. Karakteristik Coretan Dinding Street Artist Makassar di Media Virtual .....	98
2. Motif Street Artist di Makassar Mengunggah Karyanya di Media .....	

Virtual .....	108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	122
A. Kesimpulan .....	122
B. Saran .....	123
DAFTARPUSTAKA .....	124
LAMPIRAN .....	127

## DAFTAR GAMBAR

Nomor	halaman
1.1. Kerangka Konseptual .....	12
2.1. Peta Kepemilikan Media Indonesia .....	25
3.1. Graffiti Prasejarah di Gua .....	44
3.2. Graffiti bersejarah .....	47
3.3. Sketsa Ulang Pola GraffitiAthenia Agora .....	48
3.4. Graffiti Kuno Pompeii .....	50
3.5. Ragam Graffiti Consafos .....	55
3.6. Unggahan Coretan Dinding di Instagram .....	60
3.7. Unggahan Coretandinding di Facebook .....	61
3.8. Unggahan Video Graffiti di Youtube .....	62
3.9. Unggahan Coretan Dinding di Blog .....	63
3.10. Unggahan Coretan Dinding di twitter .....	64
3.11. Unggahan Coretan Dinding di DevianART .....	65
4.1. Coretan Dinding Penolakan .....	100

4.2. Coretan Dinding Statement .....	100
4.3. Coretan Dinding Piece .....	101
4.4. Coretan Dinding Prodo .....	102
4.5. Coretan Dinding Kritik Dunia Virtual .....	103
4.6. Coretan Dinding Iklan .....	104
4.7 Coretan Dinding Tag .....	105
4.8. Coretan Dinding kritik pembangunan .....	105
4.9. Coretan Dinding Ucapan Selamat .....	106
4.10.Graffiti Banzki .....	107
4.11. Graffiti Thepopoh .....	107

## DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1 Unggahan Graffiti Banzki .....	127
Lampiran 2 Unggahan Graffiti Thepopoh .....	128

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

- **Latar Belakang**

Masyarakat modern adalah suatu masyarakat yang dianggap telah melewati fase masyarakat tradisional. Dalam buku pemikiran-pemikiran yang membangun dunia (Budiman:2010:Xii), modern diartikan sesuatu yang kekinian. Oleh karenanya, masyarakat modern senantiasa diidentikkan dengan hal-hal yang baru. Dalam masyarakat modern, hal-hal yang dianggap “lama” cenderung ditinggalkan karena tidak sesuai dengan konteks zamannya. Namun, seringkali dalam sesuatu yang “baru” tersebut, bisa jadi tidak terdapat hal-hal yang lebih baik dari sesuatu yang dianggap tradisional. Kondisi ini memunculkan banyak pertanyaan kritis terhadap modernitas (modernisasi, modernisme) dan segala hal yang berkaitan dengannya.

Diasumsikan bahwa salah satu ciri dari masyarakat modern adalah dalam hubungan sosialnya di dunia nyata, mereka kesulitan melakukan komunikasi secara efektif terkhusus bagi orang yang baru saja dikenalnya. Hal ini terjadi karena individualitas manusia modern relatif sangat tinggi dan cenderung hanya berputar pada dunia mereka masing masing. Salah satu faktor yang menyebabkan terbentuknya sifat individualis pada manusia-manusia modern adalah ketika masih kecil, kebanyakan dari mereka disuguhi dengan kebiasaan dan mainan-mainan yang dapat mengkooptasi cara mereka bersikap hingga dewasa nanti, seperti *playstation*, mobil-mobilan *remote control*, sampai pada pemberian pendidikan non-formal, seperti kursus piano dan sejenisnya. Mainan-mainan dan pola pengasuhan anak tersebut, menjelma menjadi syarat tertentu agar seseorang dapat dilabeli sebagai manusia modern.

Pada sisi yang lain, masyarakat modern juga disugahi oleh beragam kecanggihan teknologi yang berkembang akhir-akhir ini, mulai dari handphone, komputer, laptop, dan internet. Perkembangan teknologi tersebut kemudian memberikan berbagai macam kemudahan-kemudahan pada manusia-manusia modern. Salah satu kemudahan yang diciptakan adalah kemudahan dalam berinteraksi dengan orang lain, termasuk kemudahan berkomunikasi dalam ruang dan waktu yang terbatas.

Salah satu perkembangan teknologi yang paling banyak di gandungi saat ini adalah internet. Hampir semua manusia yang ada di muka bumi ini mengenal dan menggunakan teknologi yang satu ini. Mulai dari anak kecil sampai orang dewasa, dari anak SD sampai presiden pun menggunakannya. Internet merupakan salah satu media yang memperlihatkan sebuah realitas lain dari modernitas dan memberikan semacam kemudahan transformasi wacana dan informasi dengan hadirnya berbagai macam fitur sosial media seperti twitter, blogg, Instagram dan facebook yang semakin mempercepat berputarnya arus informasi. Internet menjadi wadah dalam berkomunikasi dan menjadi solusi dan jalan keluar dari terhambatnya komunikasi yang tercipta oleh manusia-manusia modern yang individualis. Internet menjadi media alternatif dari terputusnya komunikasi yang selama ini terjadi.

Berangkat dari kondisi tersebut diatas, manusia modern kemudian diarahkan pada sebuah pilihan yang mampu memberi rasa nyaman dan efektifitas komunikasi yang tadinya dalam dunia nyata terasa lebih sulit. Dunia maya akhirnya menjadi realitas yang sesungguhnya, sebab sebagian besar waktu dicurahkan untuk internet (dunia maya) dengan mengakses situs-situs di dunia maya yang dapat menghubungkan orang per orang dalam ruang dan waktu yang berbeda. Kondisi seperti ini kemudian menciptakan terjadinya komunikasi diantara sesama orang meski mereka tidak saling mengenal, sehingga mereka dapat saling mempertukarkan informasi.



Dalam konteks dunia maya, terjadi sebuah aktifitas yang nyata namun tidak konkrit. Hal itulah yang disebut dengan virtual (Shields, 2003:23). Setiap orang melakukan aktivitas virtual yang didukung oleh perwujudan masing-masing orang berupa avatar di setiap akun media sosial. Avatar-avatars tersebut kemudian menjadi perwakilan setiap orang untuk melakukan aktifitas mulai dari berkomunikasi, berbelanja, berorganisasi, berpolitik, dan sebagainya.

Salah seorang pengamat media sosial yakni *clay shirky* berkata bahwa media sosial mampu membangun *civil society* yang kuat dengan adanya komunikasi yang intens di antara penggunanya. Menurutnya, media sosial bukanlah pengganti gerakan di dunia nyata, tapi merupakan salah satu cara untuk mengkoordinasi gerakan di dunia nyata.

Pernyataan tersebut ada benarnya, namun pengaplikasian media sosial untuk mengkoordinasi gerakan ini yang kemudian punya penerapan yang berbeda-beda. Bisa jadi kita terjebak pada aktivisme media sosial, disebut sebagai aktivis karena kita memiliki tulisan atau komentar yang relevan dalam mengkritisi sebuah kebijakan pemerintah, namun terhenti sampai disitu saja ketika telah banyak orang yang merespon positif tulisan tersebut dalam media sosial, *like this* (facebook), atau *RT* (twitter) dalam bahasa Rob Shield disebut *virtualisme* atau *sklaktivisme* menurut Malcom Galdwell.

Salah satu keberhasilan lain media social adalah mampu menjaring dan mengkonsolidasikan minat tertentu. Dengan menggunakan taggar dan kata kunci, pengguna jejaring social bisa mencari minat tertentu kemudian saling terkoneksi dengan pengguna jejaring social lainnya yang memiliki minat yang sama. Contohnya adalah tagar *saveKPK* dan *savehajiluhung* yang minggu terakhir membuat masyarakat virtual Indonesi bersatu padu ingin menyelamatkan Indonesia. Kegiatan serupa tak hanya terjadi bagi pengguna jejaring social secara individu melainkan juga komunitas.

Salah satu komunitas yang marak dibicarakan saat ini di berbagai belahan dunia adalah *Street art*. *Street art*, satu aktifitas berkesenian yang menurut konteks ruang, aktifitas kesenian ini berada di dalam ruang umum atau ruang publik, yang sekarang pengertiannya lebih cenderung untuk mengidentifikasikan pada karya seni rupa yang berada di ruang publik. Dengan begitu, street art yang dimaksud disini lebih difokuskan pada segala bentuk karya seni rupa yang berada di dinding ruang publik. Darmadi menyebutnya dengan coretan dinding (Darmadi, 2011;8)

Diawali dengan kemunculan karya-karya visual pada dinding-dinding batu atau gua yang dapat kita temukan hampir di seluruh belahan dunia, lukisan dinding gua ini muncul pada zaman batu akhir atau *Paleolitik-Mesolitik*, dimana hal ini juga merupakan cikal bakal lahirnya tulisan dan munculnya sejarah seni lukis.

Pada masa ini coretan dinding sebagai penyampai pernyataan atas sikap politik juga muncul di belahan Eropa, baik itu yang berisikan nilai-nilai kemanusiaan hingga propaganda rasial seperti yang dilakukan oleh Nazi. Setelah itu, muncul pula pada akhir tahun 70-an hingga awal 80-an di Amerika, disaat dimulainya komersialisasi atas keberadaan ruang publik, dimana saat itu korporasi mulai masuk, merebut, menguasai dan menggunakan ruang publik, hingga institusi pendidikan formal seperti sekolah sebagai wilayah pasar. Atas dasar hal tersebut maka muncul respon yang kini populer dengan sebutan *graffiti*, dan perkembangan selanjutnya graffiti muncul pada gerbong-gerbong kereta api sebagai bentuk sikap atas buruknya fasilitas transportasi umum yang terjadi saat itu, pada masa ini pulalah terjadi usaha pengkriminalisasian terhadap kegiatan street art, meski pada masa ini coretan dinding muncul tidak secara verbal dan lugas namun tetap berisikan esensi kritis sebagai sikap sosial, karena pada masa ini coretan

dinding muncul dengan komposisi teks dengan membawa nama atau singkatan dari nama dan kelompok pembuatnya..

Hingga pada masa yang lebih modern, dalam sejarah kebangsaan Indonesia misalnya, coretan dinding juga mengambil peranan yang sangat signifikan, yaitu pada masa revolusi 45, dimana pada masa itu coretan dinding muncul dengan fungsi agitatifnya, berisikan seruan untuk memerdekakan diri dari penjajahan Belanda dan melawan imperialisme barat, dengan esensi yang sama format coretan dinding seperti ini muncul hingga akhir pemerintahan Soekarno, dengan seniman-senimannya seperti Soedjojono, Soeromo dan yang lainnya.

Di Makassar sendiri, coretan dinding tak lagi menjadi sesuatu yang baru. Pada awal tahun 2011, penulis melihat satu gerakan besar-besaran Street Artist yang menuliskan satu ide bersama yakni "*Occupy Makassar*". demikian pula ketika satu tahun terakhir banyak gambar suzana yang dikenal sebagai ratu horror di Indonesia kemudian tertempel di berbagai dinding di kota Makassar.

Coretan dinding sebagai salah satu metode komunikasi ini tentunya tak bisa lepas dari perkembangan teknologi komunikasi. Dengan perkembangan teknologi yang semakin modern, menjadikan aktivitas Street Artist dalam dunia pergerakan coretan dinding justru terbebas dari keterbatasannya, yaitu kita tidak harus langsung mendapati lokasi atau tempat terpasangnya sebuah karya, dengan pesatnya sistem informasi saat ini, kita dapat membagikan dan mendapatkan dokumentasi karya tersebut dengan cara yang mudah dan cepat, seperti halnya dengan menggunakan jaringan internet dan aktivitas *virtual*, informasi tentang keberadaan dan pesan dalam sebuah karya coretan dinding sudah dapat tersosialisasikan dengan mudah dan cepat keseluruh penjuru dunia. Hal ini sepertinya melengkapi fungsi coretan dinding dengan segala nilai fleksibilitasnya.

Berkembangnya informasi dan media informasi di atas kemudian membuat penulis merasa harus melakukan penelitian dengan judul:

**KARAKTERISTIK CORETAN DINDING DI MEDIA VIRTUAL OLEH STREET ARTIST DI MAKASSAR.**

- **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah yakni :

- Bagaimana karakteristik coretan dinding di Makassar yang dimuat di media virtual?
- Apa motif street artist Makassar mengunggah karyanya di media virtual?

- **Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

- **Tujuan Penelitian**

- Untuk menggambarkan karakteristik coretan dinding di media virtual
    - Untuk mengungkap motif pelaku mengunggah coretan dinding ke media virtual

- **Kegunaan Penelitian**

- a. Kegunaan Teoritis

secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi perkembangan teori ilmu komunikasi khususnya terkait dengan studi komunikasi visual.

- b. Kegunaan Praktis

secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu menjelaskan fenomena pemanfaatan media virtual bagi Street Artist. Penelitian ini juga merupakan syarat untuk meraih gelar sarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

- **Kerangka Konseptual**

### **Coretan dinding; Pesan dibalik makna**

Dalam ilmu semiotika, kita mengenal yang disebut dengan penanda dan petanda dimana ada objek sebagai sesuatu yang disebut penanda dan makna dari objek tersebut yang dimaksud sebagai petanda. Sausure mengungkapkan teorinya tentang teks yang ia sebut sebagai fact. Barthes menjelaskan bahwa fact adalah segala sesuatu yang dipelajari secara positif (Barthes, 2007;298).

Sausure yang sangat menegaskan tentang makna positif atau keterkaitan ilmiah antara teks dan makna dibalik teks tersebut kemudian diluruskan oleh pendapat Barthes yang mengatakan bahwa dibalik makna yang terkait antara petanda dan penanda yang memang bersifat arbitrer (pelekatan semena-mena), terkandung makna yang sengaja disisipkan oleh kelompok-kelompok tertentu. Makna yang disisipkan tersebut kemudian menjadi sesuatu yang ia sebut sebagai mitos.

Barthes membongkar pemikiran awal tentang makna yang dilekatkan pada penanda. Menurutnya, kesengajaan melekatkan sesuatu yang diluar makna sebenarnya dari penanda adalah kesengajaan yang harus dikembalikan secara utuh. Olehnya menggunakan konsep mitologi yakni pembongkaran kembali mitos yang dilekatkan di berbagai penanda sehingga melahirkan petanda yang baru selain petanda awal yang menjadi kesepakatan.

Jika semiotika positif adalah anak kandung dari kesepakatan tentang makna, maka semiotika negatif yang diangkat oleh Barthes adalah anak tiri yang kehadirannya tidak diperkirakan di awal pembentukan semiotika positif. Dengan adanya semiotika negatif, tentunya mengganggu pemaknaan yang terjadi di ranah semiotika positif. Pemaknaan yang dilakukan menggunakan semiotika negatif sebenarnya tidak akan menghilangkan makna sebenarnya dari

objek yang menjadi penanda, namun memberikan distorsi besar-besaran terhadap apa yang menjadi hasil pemaknaan dari penanda tersebut.

Coretan dinding adalah jenis anak tiri dalam berbagai hal. Dari segi pemaknaan menggunakan semiotika positif, sangat sukar menemukan struktur ilmiah di dalam setiap coretan dinding yang menghiasi dinding kota Makassar.

Pesan dibalik makna yang menjadi senjata utama mitologi Barthes adalah konsep interpretasi makna yang menggunakan pembacaan ganda pada sebuah penanda. Dengan melihat stencil dan mural, kita tidak hanya akan melihat apa yang dituliskan secara struktur bahasa tapi juga akan melihat tentang konsep yang ditawarkan oleh *Street Artist* atau yang disebut grafitto.

### **Pergeseran ruang public; dari realitas konkrit ke realitas virtual**

Ruang publik adalah *nodes* dan *landmark* yang menjadi alat navigasi didalam kota. Gagasan tentang ruang publik kemudian berkembang secara khusus seiring dengan munculnya kekuatan *civil society*. Dalam hal ini filsuf Jerman, Jurgen Habermas, dipandang sebagai penggagas munculnya ide ruang publik. Jurgen Habermas memperkenalkan gagasan ruang publik pertama kali melalui bukunya yang berjudul *The Structural Transformation of the Public Sphere: an Inquire Into a Category of Bourjuis Society* yang diterbitkan sekitar tahun 1989.

Ruang publik diartikan sebagai ruang dimana bertemunya person-person yang membawa gagasan masing-masing kemudian dibicarakan. Ruang publik seyogyanya bisa diakses oleh setiap orang yang memiliki modal politik. Modal politik dalam hal ini adalah modal sebagai manusia atau masyarakat yang memiliki kepentingan pribadi yang harus diakomodasi menjadi kepentingan bersama.

Belakangan, ruang publik sengaja ditutup kerannya oleh beberapa orang atau kelompok yang memiliki modal politik lebih daripada orang lain. Sebut saja pemerintah. Meskipun modal politik yang mereka pegang adalah titipan dari masyarakat, modal politik tersebut membuat mereka tidak mengakomodasi gagasan masyarakat secara utuh dalam hal kepentingan bersama.

Ambil contoh tentang Makassar menuju kota dunia atau pembangunan karebosi link. Setelah mendapatkan mandat modal politik dari masyarakat, pemerintah kemudian menyepelkan ruang publik dimana gagasan masyarakat tidak lagi dianggap penting dalam hal mengambil kebijakan terkait kepentingan bersama. Masyarakat makassar tidak dilibatkan gagasannya dalam pembangunan kota Makassar. Banyak gedung yang tiba-tiba saja telah terbangun dan dikelola oleh pihak asing sehingga mempersulit akses masyarakat masuk ke tempat tersebut. Sebut saja benteng sumbaopu.

Hal inilah yang mendasari beberapa gerakan yang terbilang “masyarakat terpinggirkan”. Dalam kasus ini, masyarakat terpinggirkan bukanlah masyarakat yang tinggal di pesisir kota namun masyarakat yang terpinggirkan secara gagasan dalam hal pembangunan atau penentuan arah pembangunan kota.

Berdasarkan hal tersebut, maka lahirlah orang-orang yang merasa harus merebut kembali ruang publik yang didominasi oleh pemerintah yang tidak lagi membuka lebar keran gagasan bagi masyarakat untuk partisipatif dalam ruang publik. Salah satunya adalah komunitas *Street art* yang melahirkan banyak Stencil dan mural di Makassar yang berisikan tentang kritikan terhadap pemerintah ataupun sistem yang dianut oleh pemerintah.

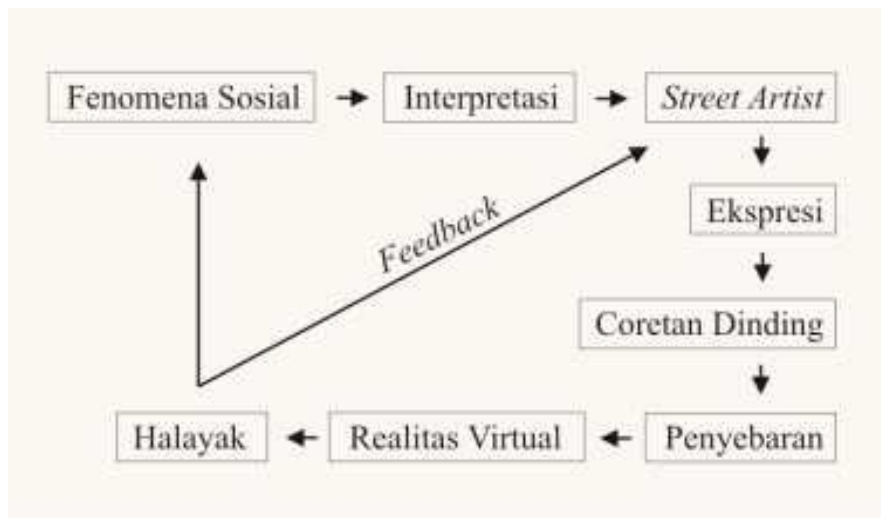
Dengan perkembangan teknologi internet dan jaringan internet, mengubah masyarakat yang awalnya melihat dinding jalan, kini lebih banyak melihat layar handphone setiap harinya.

Hal itu juga menyebabkan sebagian besar aktifitas sosial dilakukan di dunia virtual. Tak hanya aktifitas sosial, transaksi politik dan ekonomi-pun juga bertransformasi menjadi aktifitas virtual.

Dunia virtual adalah tempat dimana eksistensi dari ketidakhadiran bekerja. Realitas virtual memang tidak pernah bisa menggantikan realitas konkrit, tempat dimana segala kehadiran dapat dijangkau oleh indra. Namun realitas virtual menantang konsep tentang realitas. Realitas virtual menyajikan satu pengalaman baru yang radikal.

Ruang konkrit yang kian dikuasai oleh segelintir orang akhirnya membuat ruang virtual menjadi wahana suka bagi setiap orang yang ingin meng-ada. Tak terkecuali *Street Artist* yang memperluas galerinya ke dunia virtual untuk men-counter isu yang dibawa oleh pemodal dan pemerintah. Dengan melakukan aktifitas virtual, *street artist* akhirnya memboyong isu yang mereka perjuangkan di dunia nyata ke dunia virtual.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kerangka konseptual dari penelitian ini adalah :



*gambar 1.1*

*Kerangka konseptual*

- **Definisi Operasional**



- Karakteristik

Karakteristik adalah satu hal yang menjadi ciri khas dari sesuatu. Dalam hal coretan dinding di media virtual, karakteristik yang dimaksud adalah sesuatu yang membedakan antar coretan dinding di media virtual.

- Coretan Dinding

Coretan dinding adalah jenis street art yang diaktualisasikan di dinding ruang publik berupa karya visual. Dinding yang definisinya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penyekat ruang, kemudian tak hanya berlaku di realitas kongkrit. Realitas virtual pun ternyata membuat dinding untuk menyekat ruang maya.

Coretan dinding yang awalnya terjewantahkan di realitas kongkrit, kemudian mengalami perkembangan dan memasuki realitas virtual melalui akun-akun social media yang dibuat oleh Street Artist

- Media Virtual

Media virtual adalah sesuatu yang nyata namun tidak kongkrit. Sejalan dengan perkembangan sejarah virtual, virtual sudah ada sejak zaman dahulu karena virtual sudah terkandung dalam ritual-ritual keagamaan maupun segala hal tentang mimpi, kenangan dan sebagainya.

Dengan bangkitnya komunikasi bermediakan komputer dan lingkungan yang diciptakan secara digital, virtual kemudian menjadi eksistensi dari ketidakhadiran. Lingkungan virtual akhirnya menjadi realitas pengganti yang diciptakan oleh komputer atau telepon genggam dari jaringan telekomunikasi pertukaran ekonomi dan pusat data yang memegang kendali semua pertukaran ekonomi serta aktifitas sosial.

- Street Artist di Makassar

Street Artist yang dimaksud penulis adalah orang yang bergelut di seni jalan. Dalam konteks ini, Street Artist adalah *street artist* di kota Makassar.

- **Metode Penelitian**

- **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif yang memiliki berbagai karakteristik tertentu. Dalam kasus ini, konteks permasalahan difokuskan pada aktifitas virtual yang dilakukan oleh Street Artist di kota Makassar. Penelitian semacam ini membuat peneliti dibantu oleh orang lainnya menjadi pengumpul data utama. Dalam hal ini penelitian dilakukan secara langsung oleh peneliti.

- **Metode Penelitian**

Metode penelitian menggunakan *virtual etnografi* yang mencakup *virtual observation, collecting, coding and induktif*. Dengan melihat aktifitas virtual yang dilakukan oleh Street Artist, maka peneliti mencoba mengklasifikasikan karakteristik dan mengungkap motif dibalik meluasnya panggung street art dari realitas kongkrit ke realitas virtual.

- **Teknik Penentuan Lokasi**

Penentuan lokasi bergantung pada *range* objek yang diteliti. Karena peneliti berada di kota Makassar tempat dimana coretan dinding menjadi salah satu bagian tak terpisahkan dari perkembangan masyarakat, maka penelitian ini dilakukan di kota Makassar.

Mengingat judul virtual yang diangkat oleh peneliti, maka *virtual space* yang dimaksud peneliti adalah akun-akun Street Artist yang berdomisili di Kota Makassar.

- **Teknik pengumpulan data**

- **Data Primer**

Dikarenakan Media Virtual adalah objek utama penelitian ini, maka data hasil penelusuran virtual menjadi data primer penelitian ini. Penulis juga memilih metode wawancara mendalam (*Depth Interviews*) yaitu penulis melakukan kegiatan wawancara tatap muka secara mendalam dan terus menerus untuk menggali informasi dari narasumber. Narasumber disana ialah pengamat komunikasi sosial, pengamat karya visual, pembuat karya visual berupa coretan dinding di Makassar, serta pemilik akun di dunia virtual.

- **Data Sekunder**

Data sekunder diperoleh dari studi literatur, buku bacaan, bahan kuliah, laporan, situs-situs internet serta berbagai hasil penelitian terkait yang relevan dengan masalah yang diteliti.

- **Teknik Analisis Data**

Analisis data ini menggunakan semiotika Charles Sanders Pierce yang membagi semiotika menjadi tiga bagian utama yakni tanda, acuan tanda atau objek dan juga interpretan atau pengguna tanda.

Tanda atau representamen adalah sesuatu yang menempatkan seseorang atau sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas. Ketika tanda itu dialamatkan kepada seseorang, maka ia menciptakan dalam pikiran bahwa seseorang itu menjadi sebuah padanan tanda atau bahkan sebuah tanda yang lebih dikembangkan. Dengan demikian tanda atau representamen itu menciptakan interpretan berupa penafsiran yang berupaya memahami, menangkap, bahkan mengem-bangkan makna tanda secara lebih baik dan berkelanjutan. Tanda itu sendiri berarti sesuatu berupa objeknya, bukan dalam semua hal, tetapi mengacu pada sejenis gagasan yang dinamakan dasar (ground) dari representamen.

Tingkat pemahaman dan keberlakuan tanda dalam pemikiran Peirce terkait dengan tingkat upaya manusia memahami dunia sekitarnya. Peirce meletakkan tingkat pemahaman itu ke dalam tiga tingkatan, yaitu kepertamaan (firstness), kekeduaan (secondness), dan keketigaan (thirdness). Kepertamaan adalah tingkat tanda yang dikenali pada tahap awal atau secara prinsip saja, artinya, pemahaman dan keberlakuan tanda masih bersifat kemungkinan atau masih potensial. Kekeduaan (secondness) adalah tingkat pemahaman dan keberlakuan yang sudah /berhadapan dengan kenyataan atau pertemuan dengan dunia luar, namun tanda ini masih dimaknai secara individual. Keketigaan (thirdness) adalah tingkat pemahaman dan keberlakuan yang sudah bersifat aturan atau hukum, yakni sesuatu yang sudah berlaku umum, artinya pada tahap ketiga ini tanda dimaknai secara tetap sebagai suatu konvensi.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan manusia berkomunikasi tanpa batas hingga ke berbagai penjuru dunia. Jarak terasa semakin dekat dan dunia terasa semakin kecil. Hal tersebut tentu tak lepas dari peranan media massa sebagai penghubung utama komunikasi masa kini.

Perkembangan media massa juga ikut menyertakan perkembangan apa yang dimuat di dalam media massa. Jika tahun 1900 sampai awal tahun 2000 media massa hanya menyangkut beberapa orang, baik sebagai pemilik media ataupun halayak, maka di tahun 2015, media massa menjadi milik semua orang. Setiap orang berhak untuk memproduksi dan menyiarkan pesan yang Ia inginkan.

Hal ini jelas menjadi objek kajian menarik bagi studi komunikasi. Inovasi dan kebebasan memproduksi kemudian menyebarkan pesan tersebut juga tak pernah bisa terlepas dari ruang lingkup pemilik modal ataupun kapital dominan yang beredar. Iklan bisa ditemukan dengan mudah di lini masa. Oleh sebab itu muncullah praktik produksi media-media yang berbasis pada komunitas juga tidak kalah penting untuk dipahami, khususnya menyangkut isu atau isi media mereka, serta penggunaan *new media* sebagai sarana penyampaian isu.

Terlebih dahulu, penting bagi penulis untuk menjelaskan posisinya terkait dengan penelitian ini sebelum melangkah lebih jauh. Hal ini dilakukan dengan menimbang atau meninjau kembali literatur-literatur terkait penelitian ini yang telah ada sebelumnya. Penelitian ini juga penting untuk menegaskan posisi penulis dan penelitian diantara penelitian terkait dengan objek

kajian serupa sehingga mampu membedakannya. Dengan demikian, peneliti akan menjelaskan signifikansi penelitian ini.

Pemaparan paradigma yang mendukung penulis dalam penelitian ini telah dilakukan di bagian-bagian awal penulisan. Selanjutnya, penulis akan memberikan penjelasan mengenai keterkaitan antara media, politik dan konsumsi yang menjadi mata rantai tak terpisahkan. Bagaimanapun, perkembangan media massa menjadi sesuatu yang tak lepas dari kontrol Negara serta kegiatan konsumsi yang dilakukan oleh masyarakat di dalam satu Negara.

Dengan tidak adanya keterlepasan Negara terhadap Media massa dan isu konsumsi yang disebarluaskan oleh Media, maka beberapa orang yang merasa tidak terakomodasi oleh Negara, kemudian membuat gerakan perorangan atau membentuk kelompok-kelompok *subkultur*, dan membuat media alternatif untuk menyebarkan *counter* terhadap isu yang dibawa oleh media *mainstream*.

Perkembangan teknologi dan media massa akhirnya membuat kelompok-kelompok *subkultur* di realitas kongkrit harus mengikuti arus zaman dan masuk ke ranah realitas virtual. Disana, mereka akan kembali dihadapkan dengan *Social Netwirkin Site* (SNS). Kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh SNS tersebut mencerminkan budaya global yang dipenetrasi oleh sistem besar dunia.

## **A. Media, Politik dan Konsumsi**

Memasuki wilayah kebudayaan kontemporer menjelang tibanya millennium ketiga. Kita diajak bertamasya dalam sebuah dunia teka-teki, penuh misteri, kontradiksi, ilusi, halusinasi, ekstasi, dan simulasi. Istilah millennium merupakan representasi simbolik dari pergerakan ruang-waktu di dalam jagad raya tempat berbagai peristiwa kehidupan berlangsung.

Pergerakan waktu sendiri adalah real, akan tetapi manusia tidak bisa melihatnya, meskipun dapat merasakannya (Piliang Amir, 2004). Manusia hari ini berada di *Galaksi Digital*. Sebutan itu mengacu pada Galaksi Elektronik (Marcel Danesi, 2013), zaman dimana komunikasi dan teknologi benar-benar telah menjadi fondasi dari kebudayaan (Michael Ryan 2010).

Perjalanan waktu tentu tak dibiarkan begitu saja oleh manusia. Berbagai kajian baru bermunculan merespon kenyataan. Berbagai model analisa dikembangkan guna melakukan pendekatan-pendekatan yang bisa menjelaskan fenomena-fenomena yang ada. Kompleksitas realitas mengarahkan terjadinya konvergensi kajian dari disiplin-disiplin yang sebelumnya terpisah. Kajian komunikasi dan budaya adalah salah satu contohnya ataupun lebih spesifik misalnya tentang kajian media yang dibangun dari dua fondasi tersebut (Denis McQuil, 2003). Media kemudian menempati posisi yang sangat penting dalam kajian-kajian sosial kontemporer.

Menggunakan kacamata *mainstream*, media seringkali dipandang sebagai suatu industri. Tidak mengherankan jika studi-studi kritis tentang media banyak mengambil cara pandang ini. Studi seperti ini meneropong lebih jauh mengenai kekuatan media dalam mengkonstruksi realitas tertentu. Kenyataan ini seakan-akan melazimkan kita harus melazimkan bahwa ketika kita berbicara tentang media maka kita akan berbicara tentang industri media *mainstream*. Sementara di era virtual hari ini, media menjadi lebih luas di jangkauan namun tetap pas di genggam. Perkembangan teknologi medium dan saluran komunikasi berkontribusi besar dalam perubahan media massa dari media *mainstream* menjadi *media baru*.

Media massa akhirnya menempati titik vital dan sentral semenjak awal ditemukannya teknologi mengenai mesin cetak. Hal itu dijelaskan oleh Marshall McLuhan di awal abad ke 21. Ia menganggap bahwa penemuan mesin cetak akan menjadikan media massa sebagai teman perjalanan manusia dalam sejarah, peradaban dan kebudayaan.

Dalam kajian komunikasi khususnya *Cultural Studies* yang lahir dari semangat kritis yang berawal dari kajian linguistik Marxisan, menganggap bahwa secara umum kegiatan komunikasi keseharian tidaklah terjadi begitu saja secara alamiah. Realitas keseharian adalah kenyataan yang dikonstruksi. Karena realitas sehari-hari adalah sesuatu yang dibentuk, maka realitas tidak akan lepas dari kepentingan siapa yang membentuknya. Media Massa menjadi salah satu alat untuk membentuk realitas keseharian. Olehnya, media massa patutlah untuk dicurigai.

Bertolak dari titik pandang ini, banyak perkembangan kajian terkait media massa yang dilakukan. misalnya kajian media yang dilakukan oleh Marcel Danesi (2010) mengenai *Pengantar Memahami Semiotika Media* menempatkan media sebagai institusi yang bebas nilai. Media hari ini atau *media baru*, dinyatakan tidak berbeda secara konten dengan media-media sebelumnya. Perbedaan yang ada hanya pada tampilan fisiknya saja. Media baru dianggap hanya perluasan mengenai cetakan media sebelumnya. Secara fisik, bisa diterima bahwa memang perubahan itu terjadi dan mungkin saja tidak berpengaruh signifikan terhadap konten media. Semiotika Danesi hadir hanya menjelaskan bagaimana proses encoding dan decoding teks media terjadi tetapi menghindari asumsi kritis pemikir sosial bahwa media juga memiliki potensi yang besar sebagai sumber keburukan dalam masyarakat.

Danesi sepertinya berdiri dalam ranah mengagumi media dan sistem dunia yang selamat dari *post-war* dan perang dingin sebagai satu-satunya era dimana manusia mampu menampilkan imajinasinya dibandingkan zaman lain dalam sejarah (M. Danesi, 2010). Teori-teori komunikasi tentang media ditampilkan dalam penjelasan dengan kritik yang sangat minimal. Semiotika dijadikan pisau analisis untuk memenuhi tuntutan hasrat dalam melihat bagaimana representasi itu terjadi.



Studi lain yang dilakukan oleh David Holmes (2005) dalam bukunya *Communication Theory: Media, Technology, Society* memandang media sebagai sumber ekstensifikasi aktivitas orang-orang dalam masyarakat. Menurutnya, orang-orang yang berada dalam masyarakat informasi tidak lagi hanya sekedar *meng-counter* dan menggunakan teknologi informasi komunikasi, tapi lebih dari hal itu, gaya dan ragam tindakan juga mengikat sesuai dengan lingkup teknologi tersebut.

Pada intinya, beberapa studi di atas masih memandang media dari sudut pandang elitis. Meskipun kajian mengenai efek media itu ada, bisa jadi porsi dan paradigmanya tetap tidak berimbang. Hal semacam ini juga tidak bisa menjadi filter yang cukup untuk mengkaunter suntikan media yang biasanya cenderung mengandung isu kapitalis. Pandangan seperti ini, sepertinya melumrahkan saja segala fenomena “*extended*” yang terjadi dalam masyarakat. Berbagai aktifitas baru terbangun di atas semangat konsumsi.

Lebih jauh, Tony Bennet dan Janet Woollacot dalam Storey (2007 :43) menolak pandangan sederhana terkait media. Ia menolak pandangan tentang media massa sebagai sebuah kesatuan unit teks hanya dianggap sebagai wadah-wadah ideologi. Menurutnya, media massa merupakan satu ruang spesifik serta memiliki ideologi ekonominya sendiri, yang menyediakan wacana beserta wacana tandingannya yang berubah-ubah secara historis, kompleks dan kontradiktif dalam kondisi pembacaan tertentu. Sosial media mendapat tempat sebagai media massa yang dimaksud oleh Bennet dan Woollacot.

Melihat hal itu dari kacamata Cultural Studies, yang dipertaruhkan adalah hubungan cultural studies dengan persoalan kekuasaan dan politik, dengan kebutuhan akan perubahan dan dengan representasi atas dan ‘bagi’ kelompok-kelompok sosial yang terpinggirkan, khususnya kelas, gender dan ras (bahkan termasuk umur, kecatatan, nasionalitas, dll.). dengan demikian,

cultural studies adalah satu teori yang dibangun oleh para pemikir yang memandang produksi pengetahuan teoritis sebagai praktik politik. Di sini, pengetahuan tidak pernah menjadi fenomena netral atau objektif, melainkan soal posisionalitas, soal dari mana orang berbicara, kepada siapa dan untuk tujuan apa.

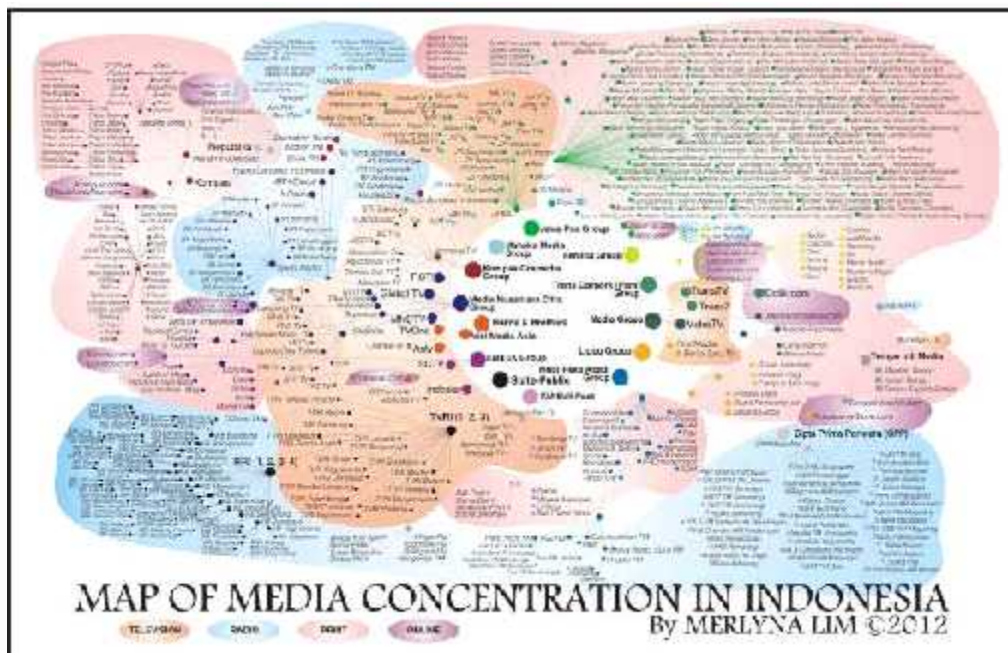
Aktifitas media mainstream dilihat sebagai sebuah industri yang selalu bermuatan praktik ekonomi tentu tidak bisa diabaikan. Berbagai proses komodifikasi dilakukan di media sebagai sebuah industry menganggapnya sebagai industry budaya yang membuat, membeli, menjual dan mendistribusikan produk simbolis untuk uang. Hukum jual-beli ini secara sederhana selamanya akan terlihat sangat sah-sah saja, apalagi bangunan pengetahuan tersebut memang berakar dari pengagguman terhadap kebudayaan kapitalisme.

Teori komunikasi yang terpengaruh dari berbagai paradigma ilmu sosial salah satunya teori jarum suntik yang sedikit banyak terpengaruh dari teori *hegemony* Gramscy, juga ikut menjelaskan hal tersebut di atas. Teori ini menjelaskan bahwa media massa mampu memberikan pengaruh secara langsung terhadap pemikiran manusia seperti yang diberikan oleh jarum suntik terhadap tubuh manusia.

Hal itu tentunya menimbulkan kecurigaan besar pada persoalan relasi kuasa yang berada “di belakang layar” media. Pencampuran informasi antara informasi prifat dan informasi public sering terjadi di media massa seperti radio, televisi, media cetak dan media baru. Mekanisme pencampuran informasi tersebut tentunya tak pernah lepas dari relasi kekuasaan yang terjadi antara pemerintah selaku pembuat regulasi dan para pengusaha serta dorongan ekonominya. Relasi kekuasaan dengan kekuatan modal ini ditengarai tidak akan mensejahterakan masyarakat secara keseluruhan melainkan hanya kelompok kecil tertentu saja (Michael Ryan, 2010).

Ada berbagai pandangan yang mengatakan bahwa bentuk komunikasi tidak dapat dilepaskan dari bentuk kekuasaan yang beroperasi di balik komunikasi tersebut. Hal ini disebabkan karena komunikasi itu memerlukan pengetahuan di dalamnya, sementara pengetahuan itu sendiri mempunyai relasi yang tidak dapat dipisahkan pula dari kekuasaan, sebagaimana yang dipahami oleh Foucault di dalam teori genealoginya. Sehingga, relasi pengetahuan/kekuasaan menciptakan pula relasi lain komunikasi/kekuasaan.

Terlihat jelas di peta media Indonesia yang diterbitkan oleh Participatory Media Lab At Arizona Lab University (Merlyna Lim, 2012), bahwa berbagai media massa terkait cetak, online, televisi dan radio di seluruh Indonesia hanya dimiliki oleh beberapa orang saja. Hal itu tentunya berakibat terhadap apa yang ditayangkan oleh media massa. Bisa dikatakan, apa yang dipikirkan oleh masyarakat Indonesia ditentukan oleh pemilik modal di balik media massa mainstream.



Gambar 2.1

(Peta kepemilikan media Indonesia)

Kepemilikan media yang digambarkan di atas, telah dijelaskan oleh John Fiske yang memperkenalkan model konvergensi dari berbagai aliran dalam teori-teori komunikasi khususnya komunikasi massa dan budaya. Konvergensi media yang menjadi jaring-jaring kepentingan beberapa kelompok kecil ini akhirnya membawa dampak besar kepada halayak.

Dalam budaya konsumsi, terdapat pandangan yang amat optimis bahwa karena teknologi dimana-mana sifatnya adalah sama, maka sistem sosial di seluruh dunia yang semakin seragam dan setara dalam tingkat teknologinya, akan dapat ditemukan sebuah tata-hidup masyarakat yang tidak berbeda satu dengan yang lainnya.

Pandangan lain menjelaskan bahwa halayak sebagai sesuatu yang dianggap objek oleh media *mainstream* ternyata juga memiliki perangkat analisis untuk mengaji apa yang ditayangkan oleh media massa. John Fiske telah menjelaskan hal tersebut dalam studinya. Ia menganggap bahwa halayak juga memperlihatkan resistensi terhadap apa yang mereka konsumsi dari media. Fiske mengajak halayak untuk memahami produk teks media melalui mazhab semiotika yang menekankan pada pembacaan dibalik teks dan dibalik kebohongan (Idi Subandy Ibrahim, dalam John Fiske 2004). Dengan demikian bisa jadi efek media massa sedikit banyak bisa diredam oleh individu. Sehingga selain terjadi peniruan terhadap teks media, tetapi pada level representasi bisa jadi teks itu telah mengalami perubahan makna dan resistensi dalam berbagai lini.

Hal itu dijelaskan secara gamblang oleh Cultural Studies dalam melihat bagaimana individu-individu ataupun kelompok, kolektif dan komune-komune melakukan resistensi dan perjuangan melawan pengaruh buruk dominasi dalam media massa. Misalnya *Adbusters*, majalah yang berdiri pada tahun 1989. Majalah ini adalah salah satu publikasi terdepan dari gerakan pengacakan budaya (*culture-jamming*). Majalah ini barangkali paling dikenal atas idenya

memprakarsai Hari Tanpa Belanja (Buy Nothing Day) yang telah menyebar ke lebih dari 55 negara. Dalam pandangan-dunia Adbuster, masyarakat telah menjadi begitu terasuki oleh propaganda dan dusta, terutama sebagai dampak iklan. (Joseph Heath dan Andrew Potter, 2009).

Gerakan perlawanan terhadap dampak media massa yang paling sering kita jumpai adalah *everyday politic* atau politik keseharian. Di Makassar, kita bisa melihat bagaimana media massa alternative yang menampilkan hal-hal *non-mainstream* mulai muncul dan berkembang. Makassar Nol Kilometer dan *revi.us* menjadi salah satu media counter yang dianggap memberikan akses yang besar bagi orang-orang untuk ikut berpendapat di media massa. Tujuannya mungkin sama yakni menyebarkan informasi. Namun tentu saja, motif di belakangnya sangat bertolak belakang dengan media massa industry. Media alternative tidak bermotif penguasaan ekonomi dan memiliki misi untuk menyebarluaskan wacana tandingan terhadap dominasi budaya.

### **B. Subkultur; Anak Muda, Budaya Tanding dan Media Alternatif**

Satu pertanda penting dunia Barat pasca perang adalah kemunculan dan merebaknya berbagai bentuk music khas, gaya pakaian, aktivitas hiuran, tari dan bahasa yang diasosiasikan dengan anak muda. Dalam Cultural Studies, aktivitas ini memiliki posisi penting dikarenakan gelombang pertama mahasiswa pasca sarjana di Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS) Brimingham, Inggris adalah generasi *babyboomer*.

Pengertian umum mengatakan kepada kita bahwa anak muda adalah petunjuk alamiah dan niscaya dari usia yang ditentukan secara biologis, suatu pengklasifikasian secara organis terhadap orang-orang yang menempati posisi sosial tertentu terkait perkembangan usia mereka (Barker, 2011). Namun, sebagaimana didokumentasikan oleh sosiolog semacam Talcott Parsons,

anak muda bukanlah kategori universal biologis, melainkan satu konstruk sosial yang berubah dan muncul pada kurun waktu tertentu serta pada kondisi yang jelas.

Anak muda bukanlah kategori biologis yang dibalut oleh berbagai konsekuensi sosial sebagai serangkaian perubahan klasifikasi kultural yang ditandai oleh perbedaan dan keragaman. Sebagai konstruk kultural, makna anak muda bergeser menurut ruang dan waktu berdasarkan pada siapa dan disebut oleh siapa. Anak muda adalah satu konstruk diskursif. Yang lebih penting adalah diskursus tentang gaya, citra, perbedaan dan identitas.

Kendati orang dewasa melihat anak muda hanya sebagai satu kondisi transisi, orang-orang muda meyakini hal ini sebagai satu tempat istimewa di mana mereka bisa mengedepankan perbedaan mereka. Ini meliputi penolakan untuk mengidentifikasi diri dengan persepsi tentang kebosanan terhadap kehidupan sehari-hari. Anak muda telah menjadi satu penanda ideologis yang dibebani dengan citra utopis masa depan bahkan ketika dia ditakutkan akan menjadi ancaman atas norma dan regulasi yang ada.

Meskipun konsep remaja telah memberi kerangka bagi berbagai diskursus populer tentang anak muda, Cultural Studies justru lebih banyak tertarik pada konsep substruktur. Konsep Subkultur adalah suatu konsep yang terus bergerak dan bersifat konstitutif bagi objek studinya. Bagi *Cultural Studies*, kebudayaan dalam subkultur mengacu kepada ‘seluruh cara hidup’ atau ‘peta makna’ yang menjadikan dunia ini dapat dipahami oleh anggotanya. Kata ‘sub’ mengandung konotasi suatu kondisi yang khas dan berbeda dibandingkan dengan masyarakat dominan atau mainstream. Jadi, istilah subkultur autentik tergantung pada lawannya, yaitu istilah budaya dominan atau budaya mainstream yang diproduksi massal dan tidak autentik.

Sebagaimana dikatakan Thornton (1995), pengertian penting lain dari awalan ‘sub’ adalah lapis bawah atau bawah tanah. Subkultur dipandang sebagai ruang bagi budaya

menyimpang untuk mengasosiasikan ulang posisi mereka atau untuk meraih tempat bagi dirinya sendiri. Sehingga, pertanyaan tentang perlawanan budaya dominan semakin mengemuka dalam teori-teori subkultur.

Pengertian nilai-nilai bawah tanah, nilai-nilai penyimpangan kelas, diserap ke dalam cultural studies melalui keterlibatan dengan sosiologi ‘penyimpangan’ yang berkembang di Amerika Serikat. Secara khusus, mazhab Chicago mengeksplorasi ‘penyimpangan remaja’ sebagai serangkaian perilaku kolektif yang dikelola di dalam dan melalui nilai kelas subkultur. Perilaku anak muda yang mengganggu ‘kepentingan umum’ dipahami bukan lagi sebagai patologi individual ‘anak muda’, namun sebagai solusi praktis kolektif terhadap masalah kelas yang muncul secara struktural. Lebih jauh lagi, Subkultur dilihat sebagai solusi ajaib atau simbolis atas persoalan struktural kelas.

Hal itu dikemukakan oleh Brake (1985), subkultur memunculkan suatu upaya untuk mengatasi masalah-masalah yang dialami secara kolektif yang muncul dari kontradiksi berbagai struktur sosial. Ia membangun suatu bentuk identitas kolektif di mana identitas individu bisa diperoleh di luar identitas yang melekat pada kelas, pendidikan dan pekerjaan. Hal ini dianggap penting mengingat hari ini terjadi sebuah transformasi menuju masyarakat yang berpilar pada informasi dan media yang membombardir massa dengan citra dan penampakan budaya. Di sinilah dipercaya bahwa tidak ada lagi pemisahan antara mana yang ‘budaya tinggi’ (*high culture*) dan ‘budaya rendah’ (*mass culture*). Logika komodifikasi budaya kapitalisme hanya menisakan apa yang disebut ‘budaya dominan’, berupa budaya konsumen.

Kapitalisme membuat masyarakat konsumsi mematuhi apapun yang disajikan olehnya. Mulai dari kopi apa yang akan diminum, merek deodorant yang digunakan setelah mandi,

makanan ringan saat menonton bioskop, atau pakaian apa yang harus dikenakan. Peranan media massa tentu sangat besar dalam menyukseskan misi kapitalisme tersebut.

Dominasi wacana dan proses kebudayaan kapitalistik individualistik yang massif diproduksi, direproduksi dan disistribusikan oleh media massa mainstream selalu mendapat perlawanan dalam bentuk *counter culture* atau budaya tandingan (Jim McGuaigan, 2002). Andy Bennet memberikan definisi counter-culture sebagai strategi gaya hidup alternative dan sensibilitas yang aktif melakukan penolakan terhadap kepercayaan, kebiasaan dan praktik-praktik budaya yang terpusat atau seragam seperti penggambaran masyarakat modern hari ini (Andy Bennet, 2005). Budaya tandingan inilah yang kerap dipraktikkan oleh subkultur yang diperankan oleh ‘anak muda’. Mereka mengkreasi media tandingan dalam berbagai bentuk.

Perbincangan tentang media alternatif, media radikal, media bawah tanah, atau penerbitan dan penyebaran bacaan atau materi pesan yang dianggap membangkang secara sosial, politik atau budaya, sebenarnya bukanlah fenomena yang baru dalam sejarah transisi sebuah masyarakat atau bangsa. Sekalipun begitu, sejauh pengamatan penulis, belum ada literatur yang cukup memadai untuk menggambarkan fenomena ini. Kebanyakan pengkajian media tanah air tampaknya masih lebih tertarik dengan studi-studi terhadap media arus utama atau media umum.

Media (radikal) alternatif dimanapun biasanya muncul dibawah rezim otoriter atau rezim yang didukung oleh militer. Demikianpula halnya dengan di Indonesia. Transisi kekuasaan dari orde baru ke orde reformasi sebenarnya telah melahirkan sejumlah media alternative yang ingin melakukan perlawanan terhadap pesan-pesan dominan dari media arus utama yang dikooptasi oleh kekuasaan saat itu. Namun, sayang sebagian media alternative itu mati muda dan sebagian layu sebelum berkembang dan akhirnya hanya tinggal kenangan. Mungkin karena



tujuan utamanya telah tercapai, atau mungkin pula karena persoalan politik media yang bersangkutan, baik internal maupun eksternal.

Namun dalam pertumbuhannya, media alternatif juga tidak hanya muncul dibawah rezim yang korup dan menindas, tapi ia juga bisa muncul dari masa iklim politik yang terlihat ‘normal’. Media alternative biasanya muncul karena respons terhadap globalisasi pasar bebas, kebijakan neoliberal, atau dominasi kapitalisme yang dirasakan oleh sejumlah komunitas atau etnis yang termarginalkan di bawah rezim kapitalisme.

Media alternatif adalah salah satu model dari budaya tandingan yang bertujuan melakukan *counter* terhadap media dominan dalam berbagai hal termasuk hegemoni media, wacana, imaji maupun informasi pengetahuan. Gerakan-gerakan otonomis, anti-kapitalisme dan neoliberalisme yang kerap dianggap sebagai pengacau pertemuan-pertemuan ekonomi Negara-negara kapitalis dikenal memiliki jaringan media alternatif yang solid. Jaringan media seperti *website, focus group discussion, blogs, film, video klip, radio* hingga program-program literature terencana baik cetak maupun online merupakan jenis-jenis media yang sering digunakan sebagai alternatif oleh kolektif-kolektif dan organisasi-organisasi tersebut (Urigo Gordon, 2008).

Kreasi media-media alternative seperti penjelasan sebelumnya juga digunakan oleh subkultur. fakta literasi yang tidak sedikit ditunjukkan oleh subkultur punk. Punk telah dicatatkan, dinyanyikan, dideklamasikan, difilmkan, dikomikkan bahkan selalu diwartakan. Selain itu, punk juga melahirkan *zine*. *Zine* adalah kependekan dari magazine. Stephen Duncombe mendefinisikan *zine* sebagai terbitan non-komersial, non-profesional, dan bersirkulasi terbatas yang diproduksi, diterbitkan, dan didistribusikan oleh pembuatnya Hilangnya kata *maga* mengisyaratkan *zine* sebagai media alternative yang menyuarakan ketidakpuasan atas kemapanan yang telah ditawarkan media *mainstream* (Stephen Duncombe, 1997).

Bentuk strategi budaya dan media lain yang kerap dipraktikkan oleh subkultur maupun kolektif-kolektif, misalnya adalah graffiti atau coretan dinding. Dimensi graffiti meliputi banyak hal, termasuk politik, seni, maupun perjuangan identitas. graffiti banyak dipraktikkan baik oleh kolektif, subkultur maupun individu tertentu. Graffiti adalah bentuk media alternative yang hadir sebagai tandingan dari bentuk formal media misalnya media luar ruang seperti papan dan *billboard* advertising.

Ika Yeni Rahmawati (2009) melakukan studi terhadap subkultur bombers atau pelaku graffiti di Makassar. Ika menggunakan semiotika structural sebagai teori dan metode untuk memahami makna simbolik dari graffiti mereka. Komunitas bombers yang menjadi subjek penelitiannya adalah mereka yang menjadikan graffiti sebagai media ekspresi dan identitas personal maupun kelompok.

Masih dengan sudut pandang semiotika, Darmadi (2011) yang juga melakukan studi terkait coretan dinding. Namun berbeda dengan Ika, Darmadi menggunakan pemaknaan tingkat ke dua semiotika Roland Barthes untuk mengungkap pesan dibalik makna yang disampaikan oleh Street Artist yang ada di Makassar.

Dalam coretan dinding sendiri terdapat berbagai jenis aliran. Baik aliran cara pembuatan coretan dinding tersebut yang melingkupi graffiti, stencil ataupun mural, ada juga aliran yang menggolongkan Street Artist ke dalam dua bagian yakni yang mengagap coretan dinding untuk seni itu sendiri dan coretan dinding untuk sesuatu yang lain. Sesuatu yang lain disini adalah upaya membuat coretan dinding sebagai media penyampai pesan sosial, politik, budaya ataupun ekonomi. Pesan-pesan tersebut tentunya dalam ruang lingkup resistensi terhadap sistem sosial, politik dan budaya dominan yang kita kenal sebagai masyarakat konsumsi.

Pada dasarnya, Street Artist yang notabene adalah golongan subkultur juga memiliki kesadaran dan penilaian atas situasi di sekitar mereka, baik yang terjadi di tingkat lokal ataupun global. Ada atau tidaknya pesan perlawanan dalam sebuah coretan dinding, perilaku mencoret di dinding kota adalah sebuah perlawanan atas dominasi di ruang kota yang dilakukan oleh beberapa pihak.

### **C. Ruang Publik sebagai kontestasi media Massa dominan dan media alternatif**

Dimana kau memalingkan wajahmu, disitulah wajah media. Kalimat itu kerap penulis dapatkan di diskusi-diskusi terkait media massa. Media massa tak hanya sebatas radio, Koran atau televisi saja. Jika kita berjalan keluar rumah dan menyaksikan jalanan, maka akan kita dapati banyak media massa disana. Ada billboard yang menyajikan produk kecantikan, poster yang menginformasikan jenis rokok terbaru, baligo yang menampilkan wajah artis yang didatangkan oleh sebuah event organizer, atau tempelan kertas di tiang listrik tentang kontak person sedot WC.

Contoh di atas adalah bukti bahwa jalanan merupakan media massa dengan *reciver* yang minim. Penulis menggunakan istilah *reciver* yang minim dikarenakan untuk mengakses media massa yang ada di jalanan, halayak hanya cukup memiliki indra penglihatan dan media massa siap di akses. Berbeda dengan televisi dan radio yang mengharuskan halayak menggunakan alat elektronik, atau Koran yang mengharuskan membeli terbitan harian, ataupun sosial media yang mengharuskan penggunaan *gadget*. Media massa di jalanan hanya memerlukan mata untuk mengakses.

Media massa jalanan adalah *power*. *Power* yang dimaksud penulis bukan pada kekuatan yang berada di balik tempat atau suatu barang yang dimiliki seseorang atau suatu

kelompok. *Power* adalah relasi kuasa yang terbagun atas beberapa latar belakang ideologi tertentu. Layaknya media massa cetak dan elektronik, media massa jalanan juga dikelola oleh beberapa pihak. Pemerintah dan pemodal yang beriklan membangun relasi yang melahirkan penguasaan terhadap jalanan yang notabene adalah ruang publik.

Di dalam bukunya ruang publik, Jurgen Habermas (2012) menjelaskan bahwa ruang publik adalah ruang dimana demokrasi berperan sebagai benang merah penghubung kepentingan. Di dalam ruang publik, kepentingan bisa saja saling bertentangan namun tetap bisa dikelola dengan cara dan media yang bisa diterima masing-masing pihak. Ruang publik yang diidealkan oleh Jurgen Habermas adalah ruang dimana setiap masalah bisa dikomunikasikan tanpa kendala, bukan ruang dimana segalanya menjadi boleh.

Jalanan sebagai ruang publik, adalah sebuah bentuk ruang dimana kepentingan saling berkomunikasi melalui apa yang ditampilkan di jalanan. Beberapa contoh iklan yang sudah penulis jelaskan sebelumnya adalah contoh kecil berbagai kepentingan yang saling dikomunikasikan. Namun, di jalanan tidak semua orang mendapatkan kesempatan yang sama untuk mengomunikasikan kepentingan. Untuk mendapatkan ruang di jalanan, setiap orang atau kelompok harus mengeluarkan biaya dengan jumlah tertentu. maka tidak bisa dipungkiri lagi bahwa jalanan sebagai ruang publik juga seperti televisi, radio dan media cetak yang hanya bisa dikendalikan oleh pihak-pihak yang memiliki modal.

Jalanan sebagai *power*, melahirkan kesadaran bahwa pemilik modal yang bekerjasama dengan pemerintah selaku pengemban otoritas publik, adalah satu penjajahan baru yang dibangun di atas hegemoni pembangunan yang diusung oleh slogan-slogan kota. Relasi kuasa yang mendominasi ruang publik jalanan memaksa masyarakat umum sebagai halayak untuk mengonsumsi iklan dan hal-hal yang diinginkan oleh para pemilik modal.

Di tahap ini, eksistensi masyarakat yang diwakili oleh kepentingan umum tidak lagi diperhitungkan. Yang diperhitungkan di jalanan adalah apa yang disajikan oleh pemodal yang mampu membayar pajak iklan di jalan. Kepentingan masyarakat ditidadakan. Masyarakat dipaksa mementingkan untuk membeli produk kecantikan, memilih caleg tertentu, meminum minuman dengan teh terbaik dan sebagainya. Khususnya di Makassar, tidak ditemukan pemilik modal yang rela membayar pajak iklan di jalan untuk menyuarakan aspirasi masyarakat pasar tradisional ataupun keresahan masyarakat yang tergusur dari tempat tinggal mereka demi pembangunan pusat-pusat perbelanjaan.

Dominasi ruang yang dilakukan oleh pemodal tersebut kemudian menciptakan berbagai bentuk perlawanan demi merebut kembali ruang public terkhusus jalanan sebagai ruang publik dan media massa. Dari situlah, coretan dinding mendapatkan tempatnya di jalanan. Jalanan merupakan tempat terbaik menumpahkan kesalmu (Siti Komariah, 2012). Menurut komariah, pergolakan di daerah kota membuat kreatifitas anak muda semakin liar. Hal itu tentunya tidak lepas dari banyaknya ruang public yang didominasi oleh para pemodal. Bukan hanya papan iklan yang semakin banyak, tapi juga taman yang akhirnya menjadi tempat parkir eksekutif beberapa perusahaan, lapangan bermain yang tak ramah, dan berbagai macam permasalahan ruang yang tak lagi menghiraukan hasrat manusia.

Coretan dinding di jalanan dikenal dari berbagai sudut pandang. Dari sudut pandang sebuah karya seni, coretan dinding dikenal sebagai *street art* atau seni di jalanan. Namun dari sudut pandang pemegang otoritas publik dan pihak-pihak yang tergabung dalam relasi kuasa ruang public, kegiatan mencoret di dinding jalanan ini di vandalisme. Coretan dinding muncul dari keresahan tidak adanya lagi ruang lapang yang gratis bagi masyarakat umum. Ruang-ruang mulai bertransformasi menjadi ruko, tempat hiburan berbayar dan hal-hal komersil lainnya.

Seni jalanan membuktikan bahwa tidak ada yang bisa mengendalikan hasrat manusia. Seberapa besarpun perjuangan pemodal untuk membuat ruang menjadi tertata dengan berbagai ajakan konsumsi yang disertakan, naluri primitif manusia yang menuntut akan kebebasan akan selalu menemukan jalannya.

#### **D. Budaya Tanding di Ruang Publik Virtual**

Dalam tesisnya *ecology theory*, Marshall McLuhan menjelaskan bahwa masyarakat telah berevolusi, begitu pula dengan teknologi. Kita telah dipengaruhi oleh dan mempengaruhi media (*the media is the message*). Masyarakat tidak bisa melarikan diri dari teknologi dan bahwa teknologi akan tetap menjadi pusat semua bidang profesi dan kehidupan. Tesis yang disampaikan oleh McLuhan ini melengkapi apa yang ia ungkapkan sebelumnya, yakni: (1) media melingkupi setiap kehidupan masyarakat, (2) media memperbaiki persepsi kita dan mengorganisasikan pengalaman kita, dan (3) media mengikat dunia bersama-sama.

Sementara itu, perkembangan teknologi yang sangat akseleratif, memicu lahirnya teori yang disebut *New Media Theory*. Sebuah teori yang melihat kekuatan teknologi dalam memengaruhi masyarakat, dengan seperangkat alat yang semakin menginteraksikan masyarakat dengan jejaringnya. Litthel Jhon (2010) mengajukan dua hal tentang perubahan media yaitu: (1) hilangnya konsep media dari komunikasi massa menuju media yang berjenjang dari sangat luas ke media personal, (2) konsep tersebut mengarahkan perhatian kita kepada bentuk-bentuk media baru yang dapat berjenjang dari informasi dan pengetahuan individual hingga ke interaksi.

Teori tentang *new media* lebih menekankan pada jejaring (*network*) yang sifatnya lebih interaktif namun juga lebih privasi. Penggunapun menjadi lebih mudah mentransmisi pesan tanpa terikat aturan dari satu lembaga tertentu layaknya pada sebuah media konvensional. Tema

yang dibicarakan sangat beragam mulai dari ekonomi, sosial, gender ataupun hal yang sangat sepele.

Pergeseran realitas dari realitas kongkrit menuju realitas virtual. Itulah yang menandai abad XXI. Jika jaman dahulu orang melakukan transaksi jual beli di pasar dimana penjual dan pembeli saling bertatap muka dan melakukan penawaran, maka hari ini, pasar adalah suatu tempat tanpa ruang yang dihubungkan oleh kode-kode elektronik. Penjual dan pembeli tak lagi bertatap muka. Masing-masing diwakili oleh kode-kode berupa huruf dan angka ataupun tanda baca yang menjelaskan keberadaan penjual dan pembeli di duni virtual tersebut.

Internet adalah benang merah yang mengaitkan kode virtual seseorang atau kelompok dengan kode virtual orang atau kelompok lainnya. Hal itulah yang dimaksud dengan relitas virtual. Jika awalnya pemahaman tentang realitas didominasi oleh pemikiran modernism yang sangat strukturalis yang hanya mengenai sesuatu yang nampak secara fisik ataupun tidak Nampak atau metafisik, namun Baudrillard dan Umberto Eco selaku pemikir poststrukturalis (melampaui strukturalisme) menyatakan ada realitas lainnya yang disebut dengan *patafisik*. Kenyataan yang mengidentifikasikan ketidakhadiran.

Hingga hari ini, internet dapat diakses secara bebas. Dengan adanya internet yang mampu membawa transaksi baik jual beli maupun komunikasi antarmanusia ke ruang virtual, maka internet juga memindahkan wacana yang ada di realitas kongkrit ke realitas virtual.

Perkembangan wacana dominan di realitas kongkrit tentunya diusahakan berkembang pesat juga di realitas virtual. Hal itu bisa dilihat dari upaya media massa dominan atau media massa jalur utama membuat akun-akun di media sosial ataupun membuat satu website khusus terkait media tersebut dan akan menayangkan berita yang sudut pandangnya tak jauh beda dari yang ditayangkan di realitas kongkrit.

Hal itu tentunya membawa keresahan bagi beberapa orang yang menganggap wacana dominan harus dilawan. Perkembangan teknologi computer dan telekomunikasi diikuti pula dengan berkembangnya subkultur cyberpunk atau computer underground. Anggota cyberpunk ini biasa dilabeli sebagai hacker, yang sering ditampilkan di media massa sebagai gerakan yang cenderung kriminal.

Dilihat dari perspektif sosiokultural, fenomena *cyberpunk* merupakan fenomena yang mendekonstruksi relasi kuasa/pengetahuan yang semakin mendominasi ideologi dan perilaku masyarakat modern. Namun penulis tidak akan menelaah lebih lanjut tentang *cyberpunk* yang merupakan subkultur *cyberspace*. Lebih lanjut, penulis mengambil langkah di pembahasan terkait wacana budaya tanding di realitas kongkrit yang diupayakan untuk berkembang pula di realitas virtual.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya oleh penulis, budaya tanding muncul sebagai jawaban atas dominasi budaya arus utama yang membosankan dan sekian lama dianggap telah mediktekan kriteria budaya, moral dan nilai dalam masyarakat. Budaya tanding juga merupakan perlawanan atas budaya dominan yang mengerutkan kesenangan dan kebahagiaan menjadi sekedar aktifitas jual-beli.

Kesenangan yang begitu beragam dan representasi kehidupan kota kontemporer semakin banyak berasal dari meningkatnya budaya elektronik, yang terdiri dari film, televisi, permainan virtual reality, arcade elektronik, PC dan Internet. Ini adalah satu kebudayaan yang sangat banyak ‘diperantai’ (Thompson, 1995) dimana ruang interaksi sosial dan kultural terpisah dari wawasan geografis dan sosial tertentu. Kendati ada potensi bagi budaya elektronik untuk menawarkan lebih banyak keluwesan dan cakupan dalam konstruksi proyek identitas, teknologi elektronik juga menjadi sarana yang semakin meningkatkan pengawasan dan kontrol.



Konsep cyberspace, yang biasanya melekat pada novelis William Gibson (1984), menerangkan adanya tempat ‘yang tidak ada di mana pun’, dimana surat elektronik berlalu-lalang, transfer uang elektronik berlangsung, pesan-pesan digital bergerak dan situs-situs world-wide-web diakses. ‘suatu “tempat tanpa ruang” secara konseptual, di mana kata-kata, hubungan antar manusia, data, status kekayaan dan kekuasaan dimunculkan oleh orang-orang yang menggunakan teknologi komunikasi dengan menggunakan perantara computer’ (Odgen, 1994: 715).

Teknologi budaya elektronik utama adalah computer, sistem kabel, satelit, televise, video dan teknologi *virtual reality*. Belakangan, teknologi budaya elektronik didominasi oleh *smartphone* atau yang lebih dikenal dengan istilah *gadget*. Penemuan gadget ini bisa dibilang menjadi titik tolak budaya elektronik masa kini. Budaya elektronik yang awalnya mengusung media alur utama atau media dominan, kini bergeser ke media baru yakni sosial media yang didukung penuh oleh perangkat *gadget* tersebut.

Dengan adanya *gadget* dan sosial media, setiap orang memiliki peranan di dunia virtual. Di sosial media, setiap orang berkemampuan untuk meng-ada-kan diri kemudian melipatgandakan diri di berbagai sosial media melalui akun. Dengan kekuatan seperti itu, harusnya sosial media mampu menjadi jalur baru bagi pergerakan media alternatif yang membawa wacana-wacana perlawanan bagi sistem dominan.

Menjadikan sosial media sebagai media alternatif untuk membawa wacana tandingan di realitas konkrit ke realitas virtual tentu bukanlah hal yang mudah. dengan fleksibelnya media sosial, menjadikan setiap wacana yang dibawa ke realitas virtual adalah wacana yang gampang di-*scrolling*. Kemudahan pengguna sosial media dalam mengabaikan wacana yang beredar di

realitas virtual adalah tantangan tersendiri bagi pembawa wacana. apa yang diangkat, haruslah sesuai dengan bagaimana mengemasnya.

### **BAB III**

#### **GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN**

##### **A. Sejarah singkat kelahiran coretan dinding**

Kegiatan mencoret dinding adalah sebuah kompleksitas rekam sejarah yang telah berusia puluhan ribu tahun. Melukis di dinding telah menjadi kebiasaan manusia primitive yang berfungsi sebagai sarana untuk mengomunikasikan perburuan. Melalui coretan dinding, semangat berburu dibangkitkan secara mistis dan spiritual (Taufuk Adi Susilo, 2009:95). Dengan begitu, coretan dinding sejak awal keberadaannya bukanlah hanya sebatas dorongan hasrat primitive manusia untuk melakukan kegiatan coret-coret sebagaimana yang sering dilakukan oleh anak kecil, coretan dinding jauh membawa makna gambar ke ranah jiwa dan ekonomi.

Coretan dinding dalam bentuknya yang paling tua berasal dari zaman prasejarah dikenal sebagai lukisan prasejarah. Lukisan prasejarah merupakan salah satu hasil karya kebudayaan manusia masa lalu yang bersifat universal. Olehnya itu, lukisan prasejarah terdapat hampir di seluruh belahan dunia seperti Eropa, Asia, Afrika, Amerika dan Australia.

Manusia lembah Neander (Neanderthal) di Eropa diakui sebagai penghuni gua paling awal yakni berasal dari masa sekitar 100.000 tahun yang lalu. Akan tetapi, manusia Cromagnon-lah yang kemudian dianggap sebagai pembuat lukisan prasejarah paling pertama berasal dari masa sekitar 10.000 tahun yang lalu. Penelitian di Eropa, utamanya yang dilakukan di Eropa Barat khususnya di Prancis (gua Lascaux) dan Spanyol (Gua Altamira) dianggap sebagai lukisan prasejarah yang tertua di Eropa. Penelitian ini melaporkan bahwa hampir seluruh dindingnya dipengaruhi gambar binatang seperti bison, lembu, kuda dan rusa dengan menggunakan warna merah, kuning, dan coklat yang berasal dari tahun 13.566 SM (repository.ui.ac.id, Lukisan Prasejarah:2010). Misalnya dari penelitian yang dilakukan oleh Samidi pada tahun 1985 dan 1986 yang telah meneliti Lukisan Gua Sumpang Bitu dan Lukisan Gua Pettae Kerre, meski ia tidak secara langsung menyebutkan bahwa bahan lukisan gua prasejarah itu menggunakan hematit, Samidi nyatanya menggunakan hematit sebagai bahan warna pengganti. Hematit adalah

mineral yang memiliki beberapa warna, ada yang hitam, abu-abu keperakan (baja), ada juga yang berwarna coklat bahkan merah.



Gambar 3.1

*(graffiti prasejarah di gua)*

Persebaran lukisan prasejarah dari Asia, Afrika, Australia dan Amerika ditaksir tidaklah setua yang di Eropa. Hal ini sejalan dengan akhir masa prasejarah yang memang berbeda-beda di setiap tempat. Pemikiran prasejarah yang cenderung Eropa-sentris ditepis oleh Profesor Chris Stringer yang meneliti tentang arkeologi di Sulawesi. Ia menemukan bahwa lukisan di dinding gua Sulawesi dibuat pada 40.000 tahun SM ([www.wawancaranusantara.org](http://www.wawancaranusantara.org), lukisan prasejarah, sebuah symbol kehidupan manusia:2015).

Bicara tentang seni mencoret dinding tua, maka Mesir akan muncul sebagai peradaban yang mrmiliki kebudayaan terbetang dalam rentan waktu yang panjang mengenai kebiasaan yang terekam dalam prasasti secara luas dimana tidak ada datu tempat-pun di dunia yang mampu menyamainya. Tidak ada kebudayaan kuno di sepanjang Timur Dekat, ataupun region Mediteranian yang memeiliki kekayaan khasanah tulisan seperti di Mesir (Alexander J Pelden 2001:xix). Perkembangan kesenian pada Mesir kuno memperlihatkan kegiatan melukis pada

dinding-dinding piramida. Lukisan ini mengkomunikasikan alam lain yang ditemui seorang *Pharaoh* (Firaun) setelah dimumikan (Wikipedia.org, Graffiti: 2010). Lebih jauh lagi, Hausmann menyebut Mesir sebagai “*Das Klasichen Lande der Graffiti*”. Meskipun masa Firaun dikenal sebagai zaman perkembangan coretan dinding di Mesir, namun terdapat juga beberapa coretan dinding Mesir kuno sebelum masa Firaun.

Masa Firaun dimulai dari periode pertama disebut sebagai dinasti awal yaitu dinasti pertama dan kedua, periode kedua disebut sebagai periode dinasti kerajaan tua yaitu dinasti ke – tiga hingga dinasti ke-delapan. Periode selanjutnya dikenal dengan sebutan masa pertengahan pertama yaitu dinasti ke-sembilan dan ke-sepuluh. Memasuki periode kerajaan pertengahan yang terjadi pada dinasti kesebelas hingga ketigabelas. Menyusul kemudian masa pertengahan kedua yaitu dinasti ke-empatbelas sampai dinasti ke-tujuhbelas. Pada dinasti ke-delapanbelas dikenal sebagai masa kerajaan baru yang diikuti dengan masa *Deir el Medina* atau *West Theban Graffiti*. Zaman pertengahan ketiga berawal dari dinasti ke duapuluh satu hingga keduapuluh empat. Periode terakhir disebut sebagai *The Saite and Late Periods* pada masa dinasti keduapuluh enam hingga ketigapuluh (A. J. Pelden 2001).

Nyatanya, kebudayaan Mesir kuno memang kaya akan coretan dinding dan tidak melulu mengenai piramida, fir’aun dan alam atas. Masa selama kurang lebih 2700 tahun dimana periode pertama berawal kira-kira pada tahun 3100 SM dan periode kesembilan pada dinasti ketigapuluh satu berakhir pada tahun 332 SM telah menjadikan Mesir kuno sebagai negri graffiti kuno dan persebaran graffitinya hampir menyeluruh kesemua negri yang memang menjadi tempat bermukim dan beraktivitas lainnya terutama di sepanjang daerah aliran sungai Nil. Kuil-kuil kuno, piramida dan area yambang kuno merupakan tempat-tempat ditemukannya graffiti

Mesir kuno yang paling banyak dan tentu saja tempat selain itu juga ditemukan graffiti seperti pemukiman kuno, pasar dan sebagainya (Alexander J. Pleden 2001).

Kota Yunani kuno Efesus (Sekarang Turki) memberikan klaim sebagai situs dari coretan dinding tertua yang secara modern sangat aplikatif. Terdapat coretan dinding dekat mosaik panjang dan jalan batu yang gterdiri dari bekas telapak tangan, bentuk seperti hati samar-samar, jejak kaki dan nomor. Hal ini konon menunjukkan berapa banyak langkah yang harus dilakukan untuk menemukan kekasih, dengan handprit menunjukkan pembayaran. Menurut pemandu wisata, hal semacam ini berfungsi untuk mengiklankan prostitusi (spritus-temporis.com, history of graffiti). Mengenai prostitusi, kebudayaan Yunani kuno memang tercatat telah memiliki sejarah prostitusi (McClure 2006:4). Dalam kasus ini, terlihat bahwa keluasan dan perkembangan graffiti terjadi seiring dengan dinamika dan konteks masyarakat. Jika pada zaman purba prasejarah mengungkapkan bahwa perilaku mencoret di dinding umumnya berfungsi sebagai bahasa dan bersifat spiritual-tansenden, ternyata di Yunani kuno temanya berkembang jauh dan lebih luas lagi, serta menggambarkan situasi masyarakatnya yang lebih kompleks dan bervatif.



Kota Atena juga memiliki graffiti terutama yang terdapat di ruang public dan gedung-gedung di sekitar pasar

Atena (Mabel Lang 1988:3). Daerah ekskavasi Agora Atena ditemukan lebih dari 3000 buah prasasti informal dan 859 adalah graffiti dan diprinti dengan maknanya masing-masing dimana ada yang jelas dan ada juga yang tidak (Mabel Lang 1976:1). Terdapat beberapa graffiti ditemukan dari kegiatan ekskavasi tahun 1930-an di sekitar pasar di Atena yang tertulis di Colonnado yang diperkirakan berasal dari zaman Agustus Romawi.

Gambar 3.2

*(graffiti bersejarah)*

Graffiti hasil dari ekskavasi tersebut ada yang tidak dipublikasi tapi 12 diantaranya dipublikasi dalam bentuk katalog sebagai contoh. Katalog itu berisi graffiti symbol-simbol Kristen, ikan, daun fig, monogram Chi-Ro dan burung merpati yang ditengarai berasal dari abad keenam dan ketujuh masehi yang dikenal sebagai awal mula meluasnya pengaruh kristanitas di Atena (Michael Hoff 2006:176).



Gambar 3.3

*(sketsa ulang pola graffiti Athenian Agora)*

Imperium romawi memiliki sejarah graffitinya sendiri. Kota kuno Pompeii dan Herculanium dikenal sebagai sumber prasasti latin yang terbanyak dengan lebih dari 8000 prasasti dan lebih dari 5000-nya dikategorikan sebagai graffiti (Rex E. Wallece 2005:ix,xvi). Kedua kota ini bisa mengklaim diri sebagai pemilik graffiti kuno yang terbanyak. Graffiti-graffiti ini ditemukan pada dinding-dinding dalam dan luar rumah, beranda, kamar tidur, ruang resepsi, gudang, pemandian dan jalanan umum, jalan ke teater, tempat-tempat umum, penginapan, perkantoran bisnis dan gedung-gedung public, di kedua kota tersebut (Wallace 2005:ix,xvi).

Kegiatan grafiti sebagai sarana menunjukkan ketidakpuasan baru dimulai pada zaman Romawi dengan bukti adanya lukisan sindiran terhadap pemerintahan di dinding-dinding bangunan. Lukisan ini ditemukan di reruntuhan kota Pompeii. Graffiti di Pompeii. Graffiti ini mengandung tulisan rakyat yang menggunakan bahasa Latin Rakyat dan bukan bahasa Latin Klasik.

Di kota Pompeii, letusan Vesuvius diawetkan dalam bentuk coretan-coretan yang terpartri pada dinding-dinding kota. Terdapat tulisan yang masih dapat dibaca ditengarai sebagai salah satu coretan dinding dalam bentuk tulisan yang tertua. Pada dinding tembok tua, tertulis "*Admiror, paries, te non ceciddise ruinis, qui tot scriptoriumtaedia sustineas*" yang berarti "saya kagum, tembok, kau tidak runtuh menjadi puing, kau yang menahan begitu banyak tulisan membosankan, dan "*quisquis amat valet*" yang berarti "semoga beruntung bagi para kekasih" (artiku.com, Graffiti: kapan dan dimana pertama kali muncul:2010). Graffiti diatas hadir sebagai reaksi terhadap programmata yaitu pengumuman berupa graffiti di dinding kota mengenai pemahan dan dukungan politis bagi dan dari para politikus (Wallace 2005:x). bentuk-bentuk tulisan seperti ini biasanya digunakan sebagai sarana menunjukkan ketidakpuasan dan sindiran kepada pemerintah (susilo 2009:96). Secara umum, gambaran mengenai coretan dinding kota



Pompeii mengantar kepada wawasan mengenai keseharian kehidupan jalanan, penghinaan, sihir, deklarasi cinta, dan kepedulian politik.



Gambar 3.4

*(graffiti kuno Pompeii)*

Kota roma juga memiliki coretan dinding dimana diantaranya ada yang dipergunakan sebagai media propaganda dengan tujuan mendiskreditkan penganut agama Kristen yang dilarang oleh Kaisar pada zaman itu (Wikipedia.org, graffiti:2010). Villa Hadrian di Tivoli juga memiliki beberapa contoh. Salah satu contoh yang masih awet berisi kalimat yang memperingatkan “gua Canem”, yang diterjemahkan sebagai “Waspadalah terhadap anjing”. (situs-temporis.com, history of graffiti).

## **B. Coretan dinding zaman Modern**

Adanya kelas-kelas sosial yang terpisah terlalu jauh menimbulkan kesulitan bagi masyarakat golongan tertentu untuk mengekspresikan kegiatan seninya. Akibatnya beberapa individu menggunakan sarana yang hampir tersedia di seluruh kota, yaitu dinding.

Pendidikan kesenian yang kurang menyebabkan objek yang sering muncul di grafiti berupa tulisan-tulisan atau sandi yang hanya dipahami golongan tertentu. Biasanya karya ini menunjukkan ketidakpuasan terhadap keadaan sosial yang mereka alami.

Meskipun grafiti pada umumnya bersifat merusak dan menyebabkan tingginya biaya pemeliharaan kebersihan kota, namun grafiti tetap merupakan ekspresi seni yang harus dihargai. Ada banyak sekali seniman terkenal yang mengawali kariernya dari kegiatan grafiti. (wikipeda.org grafiti pada zaman modern).

Art Journal yang terbit tahun 1976 memuat tulisan tentang grafiti di Prancis yang berasal dari abad kesembilan belas sehingga tentu saja isinya tidak mungkin mengenai perang dunia yang terjadi di awal abad kesepuluh. Tulisan ini menggambarkan ilustrasi pada majalah *caricature* yang terbit tahun 1833 tentang tiga orang anak yang masih bocah mendapat sorakan seorang ibu dari jendela ketika mereka membuat grafiti di dinding. Digambarkan pula bahwa terdapat tiga unsur utama dari ilustrasi tersebut yakni; karikatur, grafiti di dinding, dan corak model dari anak kecil. Mengenai isinya, digambarkan bahwa bisa jadi ilustrasi itu adalah sindiran yang berlatar belakang revolusi Prancis yang terjadi sekitar tahun 1830-an. Ilustrasi itu menyindir raja Louis Phillippe yang digambarkan bermuka kegemukan yang temperamental dan bodoh laksana buah pir (Aron Sheon 1976:16). Bagi penulis, ini seakan menjadi tonggak pamungkas mengenai grafiti zaman modern. Sepertinya grafiti secara umum selalu hadir untuk menentang dominasi.

Keberadaan grafiti di masa modern hadir di tengah-tengah masyarakat dengan berbagai ragam fungsi dan motifasinya. Awal era modern sejarah dan peradaban dunia yang ditandai dengan perang dunia, kolonialisme dan imprealisme menjadi latar waktu atau konteks dari grafiti yang ada pada masa itu. Misalnya, efek nyata yang ditimbulkan oleh perang dunia kedua berupa gelombang urbanisasi berskala besar yang terjadi di daerah-daerah pasca perang pada pertengahan abad duapuluh.

### **B.1. Coretan dinding sebagai identitas**

Pencitraan identitas melalui coretan dinding dalam hal ini graffiti terus berkembang dari yang hanya bergaya tagging hingga ke graffiti artistik. Bomber tidak sekedar dicitrakan sebagai perusak namun juga ingin dipandang sebagai personal yang memiliki nilai seni yang tinggi. Inilah yang menjadi pembeda generasi tagging dengan bomber yang memandang bahwa membuat graffiti harus artistik. Referensi dari majalah graffiti luar negeri ditambah dengan referensi dari internet semakin mengukuhkan adanya diaspora dalam sebuah karya graffiti. Sehingga bila dicermati tidak ada yang berbeda gaya graffiti di Surabaya dengan gaya yang di Jakarta atau di Jogjakarta atau malah dengan graffiti di New York. Graffiti tersebut terlihat sama. Bagi bomber, kesamaan gaya dalam graffiti tidaklah sesuatu yang sangat penting, namun yang penting adalah identitas komunitasnya ada di tembok jalanan.

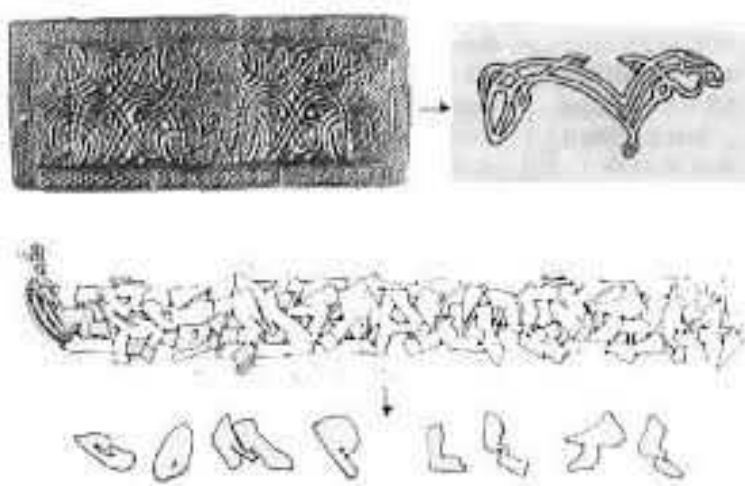
Membangun identitas dan membangun gaya hidup adalah dua hal yang berbeda meskipun secara kasuistik dua hal tersebut saling mempengaruhi. Jika dalam penjelasan di atas identitas dimaknai sebagai sebuah produksi bukan esensi, gaya hidup justru dimaknai sebagai pola yang berisi seperangkat praktik dan sikap (Cheney, 1996:41). Identitas adalah sebuah proses yang membentuk, sementara gaya hidup adalah pola kehidupan sosial serta pemahaman yang sama yang menyatukan orang sebagai suatu masyarakat (Cheney, 1996:41). Gaya hidup tergantung pada bentuk-bentuk kultural, masing-masing merupakan gaya, tata krama, cara menggunakan barang-barang, tempat dan waktu tertentu yang merupakan karakteristik suatu kelompok.

Perihal mengenai identitas adalah salah satu hal yang ingin diekspresikan melalui graffiti. Banyak kasus yang tersebar di seluruh dunia tentang hal ini. Terkadang graffiti berfungsi sebagai penanda wilayah dalam hubungannya dengan identitas masyarakat misalnya mengenai daerah asal suatu komunitas (nationality, mother nation). Dalam hal ini, graffiti menjadi cara

mengomunikasikan identitas. Di Olot atau Quebec misalnya, dimana komunitas mereka telah menderita direpresi sepanjang sejarah masyarakat mereka, coretan atau prasasti monolingual menjadi ekspresi resistensi. Transformasi masyarakat yang berasal dari beberapa tempat di Eropa misalnya dari Catalonia merefleksikan dua hal yang sangat khusus yaitu semangat solidaritas kultural yang sangat kuat dan pengadopsian akan tata laku dan aturan baru di daerah yang dulunya menjadi koloni-koloni sebagai tempat terjadinya akulturasi dan pembaruan kebudayaan yang berbeda antara komunitas (Daniel W. Gade 2003:429). Simbol-simbol, prasasti, banner dan graffiti di daerah seperti ini sebagai kode-kode budaya biasanya berisikan sindiran pada tempat kerja yang dikuasai oleh kelas borjuis, protes individual maupun sosial dimana bahasa yang digunakan biasanya menjadi penanda paling jelas misalnya bahasa Catalan atau bahasa lainnya (Daniel W. Gade 2003:430).

Masyarakat Chicano di sekitaran West Coast Amerika Serikat mengidentifikasi diri mereka melalui graffiti yang dikenal dengan inisial Con Safos (Sylvia Ann Grider 1975/). Con safos adalah frasa yang biasa digunakan oleh Mexican-Americanass sebagai ekspresi yang unik dari tata cara bersikap dan nilai-nilai masyarakat Chicano. Con Safos adalah frasa yang susah untuk diartikan karena sulit untuk mencari jejak akar katanya dalam bahasa manapun yang sesuai dengan penggunaannya oleh orang-orang Chicano. Con Safos biasanya digunakan dengan maksud untuk melindungi nama asli graffito dari penghapusan, kerusakan dan pencatatan nama aslinya. Pemakaian frasa Con Safos menjadi lumrah bagi orang-orang Chicano dalam menulis nama mereka pada graffiti. Penting bagi orang Chicano untuk menuliskan nama pada graffiti Con Safos yang banyak dijumpai di daerah West Coast seperti pada dinding-dinding di Universitas Dallas dengan maksud untuk memperlihatkan identitas yang pada saat yang sama mengandung nilai-nilai kultural kelompok di dalamnya.(Darmadi, 2010:77). Menurut Herbert Kohl dan James

Hinton bahwa orang-orang Chicano menganggap nama personal, bahkan nama panggilan sangat penting dalam masyarakat dengan tingkatan-tingkatan tertentu. Misalnya bagi sebagian masyarakat Indian Amerika, memberikan penghormatan terhadap nama-nama individu karena dengan nama yang mereka gunakan menunjukkan ciri tertentu dan membedakan dengan kelompok lain (Grider 1975:133).



Gambar 3.5.

*(gambar ragam graffiti ConSafos.)*

## **B.2. Coretan dinding politik**

Pertengahan abad ke duapuluh menjadi kelahiran berbagai gerakan-gerakan subkultur. Di pulau Britania Raya terjadi kegaduhan yang disebabkan ramainya jalanan sebagai gelanggang kaum muda memproklamirkan budaya dan identitas sederetan istilah mulai menghiasi daftar kosakata baru dalam kamus kebudayaan bermunculan di tanah ini misalnya punk, skinhead, mod, teddy, boys, root girls dan sebagainya. Keadaan ini juga membawa pengaruh terhadap aktivitas-aktivitas subkultur misalnya di wilayah pemikiran, seni bahkan aktivitas keseharian.

Seni jalanan menemukan punggungnya untuk berekspresi. Berbagai macam kesenian “bawah tanah” mencuat ke permukaan termasuk graffiti dengan tujuan-tujuan tertentu atau bahkan sekedar menuliskan nama atau inisial saja.

Fenomena unik terjadi di Britania Raya. Kerajaan Inggris dikenal sebagai tempat lahir dan berkembangnya berbagai mode kebudayaan kontemporer yang begitu bervariasi. Kehidupan jalanan di Inggris adalah live site dari praktik subkultur yang sangat bervariasi dan ramai. Hingga sekarang ini, subkultur Inggris melahirkan legenda graffiti yang sangat terkenal dimana salah satunya adalah Banksy.

“Paris May 68” yang terjadi di Prancis mungkin saja menjadi nama yang paling monumental pada abad kedua puluh mengenai gejolak dari penentuan arah ekonomi-politik dunia. Paris May 68 akan selamanya diingat sebagai perang terpenting di wilayah pemikiran sosial. Paris May 68 adalah proklamasi di jalanan mengenai massifnya graffiti mempengaruhi dunia. Graffiti saat itu menempati posisi dan peran tertingginya dalam sejarah. Adalah gerakan Situationist Internasional sebagai salah satu pihak yang terlibat mengguncang dunia pada momen Paris May 68 menempatkan gerakan ini pada garda terdepan gerakan-gerakan yang dianggap revolusioner menggunakan graffiti secara besar-besaran untuk menyampaikan tuntutan-tuntutan mereka.

Sejumlah nama tenar sebagai filosof dan pemikir turut serta turun ke jalan pada data Paris May 68. Mahasiswa, kaum buruh, intelektual, akademisi dan berbagai golongan masyarakat tumpah ruah ke jalan menyuarakan tuntutan mereka. Graffiti menjamur di seluruh kota Paris. Beberapa diantaranya yang sangat terkenal hingga sekarang ini misalnya : Neither gods nor masters; The more you consume the less you live; all power to the imagination; it is

forbidden to forbid; be realistic: demand the impossible (Peter Marshall 2008;547, Andrew Feenberg dan Jim Freedman 2001, Ken Knabb 1995:446-457).

Pada tahun 2006 kemarin, hal serupa dengan Paris May 68 terjadi lagi di Prancis. Peristiwa ini dikenal dengan nama Anti-CPE Uprising. CPE (Contrat Premiere Embauche) adalah kebijakan yang diambil oleh pemerintah Prancis terkait masalah peraturan baru mengenai kontrak pegawai atau pekerja pada tahun 2006. Kebijakan ini mendapat protes yang luar biasa besarnya dari kalangan mahasiswa dan gerakan-gerakan anti pemerintah lainnya. Sepanjang bulan Februari hingga April 2006, graffiti kembali dijumpai massif di kota-kota besar di Prancis seperti Paris, Bordeaux, Lille, Nantes dan Marseille. Sekali lagi, graffiti dengan tujuan politis untuk kedua kalinya mengguncang Prancis.

Tahun 2006 juga dikenal sebagai tahun Reoccupied oleh gerakan-gerakan mahasiswa di seluruh dunia. Reoccupied adalah gerakan perebutan kembali atau pengambil alihan kembali terhadap hidup dan kehidupan yang dianggap telah dikuasai oleh sistem kapitalisme-neoliberalisme. Salah satu slogan yang terkenal dari gerakan ini adalah “Taking back our building, our school, our education, our city”, yang sepertinya diamini oleh gerakan-gerakan mahasiswa anarki di seluruh dunia. Tentu saja gerakan ini menggunakan coretan dinding sebagai alat untuk menyatakan protesnya.

Graffiti dengan tujuan politik tidak hanya terjadi di Prancis 1986. Di beberapa Negara, graffiti dengan tujuan politik sepertinya telah menjadi sesuatu yang akrab dengan protes sepanjang pertengahan abad kedua puluh hingga sekarang ini. Peristiwa Apartheid yang terjadi di Afrika Selatan yang ditandai dengan pembedaan hak terhadap warga Negara yang berkulit putih dengan yang berkulit hitam menjadikan Negara itu bergolak. Nelson Mandela sebagai salah seorang tokoh yang menentang kebijakan seperti itu ditangkap dan dipenjarakan sehingga

menjadikan para pendukungnya yang tentu saja sangat banyak melakukan berbagai macam aksi untuk pembebasannya. Pendukung Mandela juga melakukan graffiti sebagai salah satu media perlawanannya.

Kancah perpolitikan di Nusantara juga mencatat peranan penting graffiti. Perjuangan melawan penjajahan zaman colonial hingga kemerdekaan mereka graffiti politik yang cukup terkenal. “Merdeka atau mati, ayo Boeng Reboet kembali” adalah beberapa diantaranya. Mirip dengan yang terdapat di tempat lain, graffiti di tanah air juga menggunakan medium luar untuk eksistensinya. Hingga hari inipun, demonstrasi jalanan Indonesia masih diramaikan oleh coretan-coretan pada sepanjang titik konsentrasi massa demonstran.

Graffiti politis sepertinya telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari gerakan-gerakan sosial. Baik gerakan kanan maupun kiri sama-sama menggunakan graffiti untuk menyampaikan protesnya. Selain itu, terdapat gerakan-gerakan seperti gerakan anarki yang memang menggunakan graffiti sejak lama sebagai cara perlawanan dimana mereka sengaja melakukan itu untuk menyuarakan pendapatnya, baik saat sedang terjadinya aksi massal demonstrasi jalanan, maupun aksi-aksi individu di saat-saat yang tepat seperti pada malam hari ketika aktivitas di ruang public telah sepi.

### **C. Coretan dinding Era Virtual**

Pada dasarnya, coretan dinding di jalanan sebagai realitas konkret memiliki berbagai jenis. Untuk menentukan jenis tersebut, sejauh studi pustaka yang penulis lakukan, unsur estetika belum dijumpai sebagai sesuatu yang menjadi dasar dari terbangunnya sebuah coretan dinding. Walaupun demikian, penulis tidak bisa menutup mata dari keberadaan graffiti yang memang mengandalkan unsur seni sebagai salah satu unsur utama penyusunnya yang banyak tersebar di kota-kota besar di seluruh dunia.



Darmadi (2010) mengategorikan coretan dinding ke dalam berbagai jenis diantaranya *Tagging Graffiti, Bombing, Gang Graffiti, Graffiti berdasarkan tempat, Stencil graffiti, bubble, Throw Up, Roll Up, Wild Style, 3D dan mural*. Namun berbeda dengan realitas konkrit dan interaksi face to face, internet merupakan lapangan yang sangat kompleks dan relasi yang terjadi berdasarkan pada konteks apa yang terjadi bahkan pada penggunaan teknologi. Sehingga ketika meneliti internet, seharusnya menempatkan internet sebagai sebuah kultur dan artefak *cultural*.

Teknologi yang memungkinkan coretan dinding berada di dunia virtual dalam bentuk dokumentasi foto atau video membuat penulis mengategorikan jenis coretan dinding yang ada di realitas virtual ke dalam berbagai jenis media virtual yang digunakan oleh Street Artist untuk mengunggah karyanya.

#### 1. Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik Instagram sendiri. Instagram berasal dari pengertian dari keseluruhan fungsi aplikasi ini.

Kata "insta" berasal dari kata "instan", seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan "foto instan". Instagram juga dapat menampilkan foto-foto secara instan, seperti polaroid di dalam tampilannya. Sedangkan untuk kata "gram" berasal dari kata "telegram" yang cara kerjanya untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Sama halnya dengan Instagram yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan Internet, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itulah Instagram merupakan lakuran dari kata instan dan telegram.

Street Artist di Makassar mengunggah aktivitas mencoret dinding, hasil karya coretan dinding ataupun video pendek selama 15 detik mengenai coretan dinding. Media ini dipilih tentu dikarenakan penggunaannya yang memang diperuntukkan bagi pengguna sosial media yang ingin membagi momen visual berbentuk foto ataupun video.



Gambar 3.6

*(unggahan coretan dinding di instagram)*

## 2. Facebook

Facebook adalah sebuah layanan jejaring sosial dan situs web yang diluncurkan pada Februari 2004 yang dioperasikan dan dimiliki oleh Facebook, Inc. Pada Januari 2011, Facebook memiliki lebih dari 600 juta pengguna aktif.

Dengan jumlah pengguna yang begitu banyak, pantas saja jika facebook menjadi pilihan sebagai salah satu media virtual tempat mengunggah coretan dinding. Tawaran facebook tentang jaringan yang lebih luas, membuat facebook mampu membuka gerbang komunikasi dengan Street Artist dari berbagai belahan dunia lainnya.



Gambar 3.7

*(unggahan coretan dinding di facebook)*

### 3. Youtube

Banyaknya smartphone yang memungkinkan penggunanya untuk mengambil, mengolah dan membagi video, membuat situs video di dunia virtual juga mulai bermunculan. Youtube menjadi situs teratas untuk membagi video ke dunia virtual.

YouTube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Situs ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Youtube juga menjadi salah satu media virtual yang digunakan oleh pelaku graffiti di Makassar untuk men video terkait coretan dinding.



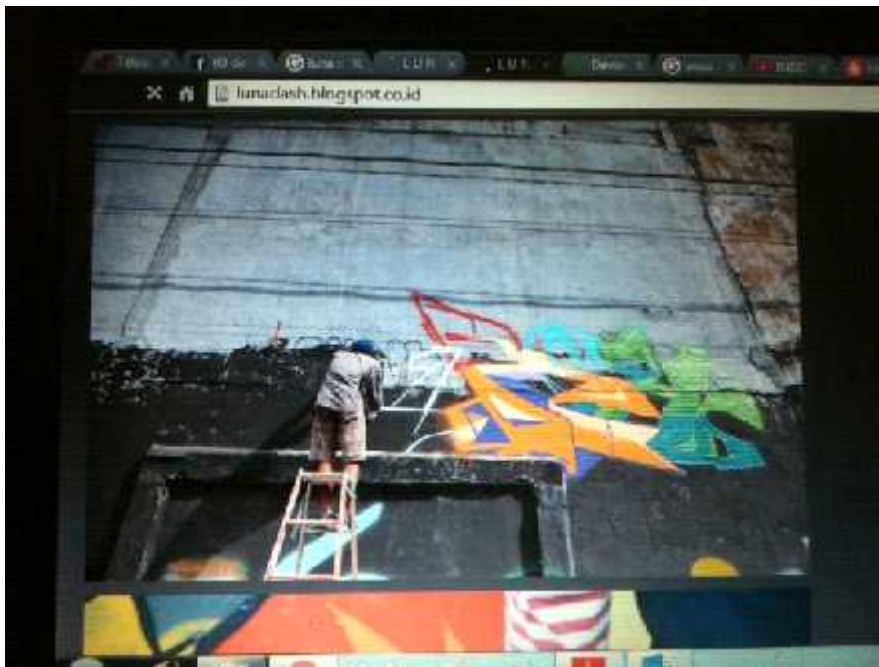
Gambar 3.8

(unggahan video graffiti di Youtube)

#### 4. Blog

Meskipun dua tahun terakhir blog sudah jarang digunakan oleh Street Artist, namun pada awal perkembangan coretan dinding di era virtual, blog memiliki fungsi sebagai beranda tempat para Street Artist memamerkan karyanya kepada masyarakat virtual.

Blog yang populer semenjak tahun 2002 merupakan aplikasi web yang memuat berbagai tulisan-tulisan disertai dengan foto atau video. Hal itu pula yang dilakukan oleh para Street Artist. Menggunakan blog, Street Artist menceritakan banyak hal di dalamnya.



Gambar 3.9

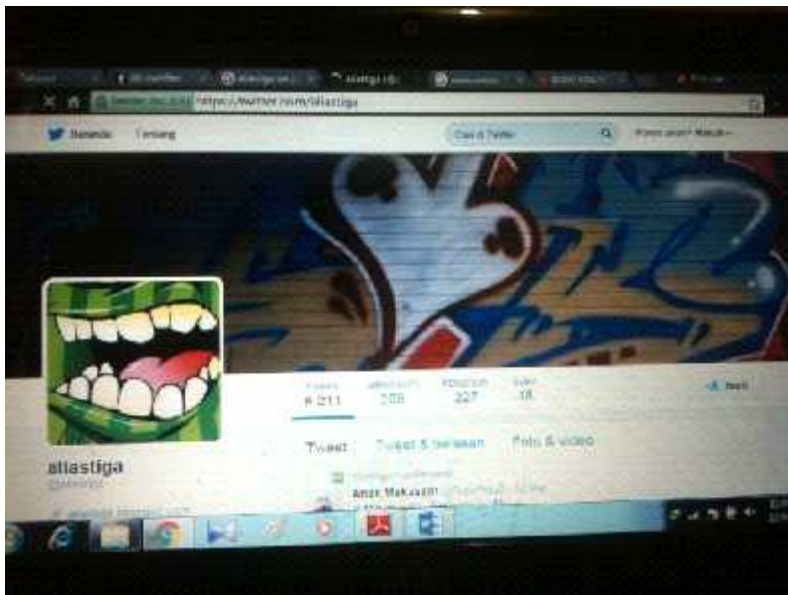
(unggahan coretan dinding di blog)

#### 5. twitter

Meskipun membatasi pembicaraan sebanyak 140 karakter, namun twitter memiliki daya Tarik tersendiri bagi para penggunanya. *Keep it simple*, adalah satu hal yang membuat twitter tetap “*sexy*” meskipun banyak media virtual baru berdatangan. Oleh sebab itu, tak heran

jika Street Artist juga memilih twitter sebagai salah satu media virtual tempat karya mereka akan dipamerkan.

Twitter tentunya tidak hanya memuat hasil karya dari para Street Artist, tapi juga menjadi media informasi dan berbagi hal lainnya terkait coretan dinding.



Gambar 3.10

*(unggahan coretan dinding di twitter)*

## 6.DeviantART

DeviantART adalah sebuah komunitas maya untuk pembuat-pembuat seni yang telah diluncurkan pada 7 Agustus 2000. Tujuan deviantART adalah untuk menyediakan tempat bagi para seniman untuk mempamerkan serta membicarakan karya-karya mereka. Tentunya, ini menjadi kabar menggembirakan bagi Street Artist di era virtual. Dengan demikian, devianART juga menjadi media tempat Street Artist membagi hasil karyanya.



Gambar 3.11

(unggahan coretan dinding ke DeviantART)

#### **D. Subkultur, aktivitas mencoret dinding dan media virtual di Makassar**

Menelusuri jejak subkultur di Makassar bukanlah hal yang mudah. penulis belum menemukan literature yang bisa menjelaskan tentang perkembangan fenomena subkultur di kota ini. Ledakan subkultur di Inggris pada tahun 1960-an ternyata tidak serta-merta membawa dampak bagi belahan dunia lainnya. Layaknya teknologi, subkultur juga memerlukan waktu untuk dapat menjadi kebudayaan global.

Ada pepatah yang mengatakan bahwa musik adalah bahasa dunia. Tidak perlu mengerti bahasa yang digunakan oleh si pembuat musik dalam lirik music, setiap pendengar music akan bisa menikmati music tersebut. Begitulah gerakan underground mulai memasuki Makassar. Gerakan musik underground adalah gerakan yang pertama kali membawa underground masuk ke Makassar. *Punk, skin head, hardcore, metal dan reagge* adalah daftar jenis music yang belakangan sering menghiasi pentas seni perlawanan kreatif di kota ini. Dari daftar music

subkultur yang ada tersebut, kemungkinan *punk*, *skinhead hardcore* dan *metal*-lah yang muncul lebih awal kemudian disusul oleh *reggae*.

Kemunculan subkultur punk di Makassar diperkirakan sejak tahun 1994 walau masih terbatas hanya pada beberapa individu (Rasyid 2004:72). Saat itu, dunia secara luas sedang dilanda demam bermunculannya salah satu genre dalam blantika music yang dikenal dengan genre *alternative*. Genre *alternative* muncul sebagai reaksi terhadap dominasi aliran pop, rock, dan metal pada dunia music. Kemungkinan penamaan genre *alternative* mengikut pada pilihan music selain yang ada pada saat itu. Booming-nya music *alternative* di seluruh dunia pelan-pelan mulai berefek di makassar.

Meskipun coretan dinding zaman modern dikategorikan sebagai gerakan subkultur, namun ternyata fenomena munculnya coretan dinding atau graffiti di Makassar bisa jadi sama tuanya dengan keberadaan abjad lontara dalam kebudayaan Bugis Makassar. Akan tetapi penelusuran graffiti di Makassar hingga awal mula abjad Lontara bisa jadi malah memperluas dan menjadikan tujuan penelitian ini bergeser dari titik tolaknya. Coretan dinding yang ingin ditelusuri tidak lain hanya sebatas yang ada dewasa ini, coretan dinding yang berpindah dari realitas konkrit ke realitas virtual.

Coretan dinding subkultur dan organ di Makassar memang biasanya berbau protes, kritik sosial maupun tuntutan politik. Berbeda dengan graffiti hip-hop yang umumnya sangat ‘ngehip-hop’ dengan gaya graffiti yang lumrah pada kultur hip-hop seperti tagging, bubble, throw up dan sebagainya yang pada dasarnya telah mapan dan terpatron pada gaya dan model graffiti yang lumrah pada gerakan hip-hop.

Dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan berbagai media komunikasi, maka perilaku Street Artist juga tak hanya berhenti di aktivitas mecoret dinding jalanan tapi juga

mendokumentasikan dan menyebarkan hasil dokumentasi tersebut menggunakan media sosial milik pribadi ataupun komunitas.

Dengan adanya media sosial *on line*, pelaku graffiti memberikan ruang tak terbatas terhadap karya coretan dinding mereka. Tidak hanya berhenti di dinding jalanan sebagai realitas konkrit, coretan dinding juga menempel di dinding-dinding virtual melalui akun Street Artist.

#### **E. Informan**

Penelitian ini menggunakan teknik purposive dalam menentukan informannya. Teknik purposive adalah teknik pemilihan informan mengacu pada kriteria yang sesuai dengan tujuan riset (A. meyer 2008:78, C. Daymon dan I. Holloway 2008, N. Williman 2001:206,234). Penentuan informan purposive sampling dianggap sebagai metode penentuan informan yang tepat karena penulis bisa memilih dengan cermat informan yang dianggap paling kualified atau tepat dengan pertimbangan kesesuaian dengan kebutuhan dan tujuan penulisan. Sally Rumsey mengatakan bahwa sangat penting dan vital bagi seorang peneliti untuk menentukan dengan jelas dan terencana mengenai apa/data yang ingin diperoleh atau seperti apa capaian yang diinginkan (Sally Rumsey dan Bousmaha Baiche 2008:2). Dengan demikian, penentuan informan secara purposive diharapkan mampu mendukung penelitian.

Mengacu pada penjelasan Christine Daymon dan Immy Holloway, teknik penarikan sampling secara purposive dalam penelitian ini mengkhusus pada penarikan sampel homogen (homogeneous sample). Sampel homogen adalah sampel yang terdiri dari informan-informan yang digolongkan dalam subkultur atau kelompok yang sama, dan memiliki kemiripan karakteristik (C. Daymon dan I. Holloway 2008:249). Selanjutnya, pemilihan sample homogen ini berdasar pada kekhususan variable seperti yang dijelaskan sebelumnya. Dengan demikian, penulis menaruh harap mampu menghindari tumpang-tindih penarikan sampel informan yang



kadang terjadi dalam penelitian kualitatif. Disebutkan bahwa beberapa teknik penarikan sampel yang paling sering digunakan dalam riset kualitatif kadang mengalami tumpang-tindih. Teknik penarikan sampel homogen diyakini lebih jelas dan mampu mengantar penelitian ini kepada tujuannya jika dibandingkan dengan teknik yang lain seperti; sampel heterogen, sampel populasi total, sampel rujukan berantai, sampel oportunistik dan sampel teoritis.

Aktifitas coretan dinding di Makassar memang bukan sesuatu yang terlampau sederhana juga bukan sesuatu yang terlampau kompleks. dalam hal penentuan informan sederhananya akan mengacu pada kategorisasi coretan dinding yang ada atau pernah ada dan diunggah ke akun sosial media yang ada ataupun pernah ada.

Sebagaimana kegiatan subkultur, aktivitas mencoret dinding selalu menjadi ilegal meskipun telah ada perlombaan-perlombaan yang digelar oleh pemerintah ataupun perusahaan dalam rangka advertising. Aktivitas mencoret di dinding akan selalu menjadi ilegal dimana pelakunya akan selalu menjadi outlaw baik di realitas konkret ataupun realitas virtual. Dengan alasan ini pula maka menjadi sangat penting bagi peneliti untuk menjaga identitas informan. Informan ditampilkan penulis hanya sebatas Pseudonym, atau nama samara yang dikenal oleh kalangan tertentu. Pseudonym bukanlah sesuatu yang mengada-ada melainkan memang menjadi nama samara yang dikenal misalnya pada kalangan sendiri atau kalangan tertentu. Penggunaan pseudonym dalam penelitian sebelumnya telah dilakukan misalnya oleh Samantha Holland dalam penelitiannya *Alternative Femininities : Body, Age and Identity* (Samantha Holland 2004:208).

Ada empat orang informan yang berhasil diwawancarai. Para informan penelitian ini adalah Street Artist yang menggunakan media sosial baik blog, tumblr, facebook, Friendster maupun instagram untuk mengunggah hasil karya coretan dinding.

## Informan 1

Penulis sungguh tidak menyangka Arghs147 adalah kakak dari seorang teman penulis. Berawal dari curhatan penulis ke seorang teman tentang kesulitan penulis dalam menemui beberapa orang yang akan penulis jadikan sebagai narasumber dalam penelitian ini, akhirnya penulis menemukan titik terang setelah mendapat informasi bahwa salah satu calon informan adalah saudara kandungnya.

dari sanalah, penulis akhirnya mendapatkan kontak *line* dan nomor telepon Arghs147. Awalnya, penulis mengira akan terjadi banyak kendala dalam menghubungi Arghs147 dikarenakan akun instagram milik Arghs147 adalah akun instagram graffiti dengan *follower* terbanyak di Makassar. Namun anggapan itu harus ditepis jauh-jauh oleh penulis karena ternyata respon yang diberikan oleh Arghs147 adalah respon yang sangat positif.

Setelah memperkenalkan diri melalui SMS, penulis akhirnya membuat janji untuk bertemu dengan Arghs147 di sebuah rumah sakit anak di daerah Veteran Utara. Kami sepakat untuk bertemu di sana karena di tempat tersebut sedang berlangsung proyek menggambar yang ia lakukan bersama beberapa orang temannya.

Sebelum menjalin komunikasi via SMS, penulis beberapa kali mengunjungi ruko di Jl. Andi Pangerang Pettarani yang dikelola oleh Arghs147 dan beberapa orang lainnya. Di ruko tersebut, ia dan beberapa orang lainnya menjalankan bisnis *Clothing* dengan menggunakan brand SYN. Namun, setiap kunjungan penulis ke ruko tersebut selalu membuahkan hasil tidak memuaskan karena ruko yang selalu ditutup.

Sehari berselang setelah membuat janji, akhirnya penulis bertatap muka dengan Arghs147. Jika kebanyakan orang menganggap pelaku coretan adalah orang dengan tingkat kebersihan diri yang rendah, maka anggapan tersebut akan langsung gugur ketika bertemu

dengan Arghs147. Ia terbilang modis dengan celana pendek, kaos oblong dan sepatu *sport* yang ia kenakan saat kami bertemu di rumah sakit ibu dan anak.

Lelaki yang berusia sekitar 26 tahun ini mengawali kegiatan menggambar ketika masih duduk di bangku SMA. Berawal dari ketertarikan terkait seni menggambar, iapun merasa harus menaklukkan medan yang lebih besar lagi. Menurutnya, dinding adalah medan besar dan sekaligus menantang untuk ditaklukkan.

Sempat mengenyam pendidikan di Jurusan Desain Komunikasi Visual di salah satu kampus di Bandung, tidak lantas membebaskannya dalam bergerak di bidang seni. Pemikiran Dosen yang dinilainya cenderung terpaku pada seni yang terbilang mainstream membuatnya merasa terkungkung. Padahal menurutnya, ia harus membebaskan naluri purba manusia yang ia miliki. kreatifitas.

Sejak awal mencoret di dinding, ia merasa menemukan dirinya. Dengan bermodalkan pilox dan keberanian, Arghs147 mengawali aktifitas mencoret di dinding sejak tahun 2006. Mencoret di dinding jalan pada waktu itu menurutnya memberikan rasa puas yang berbeda ketika melihat karyanya terpampang di jalan dan bisa dilihat oleh orang banyak.

Mengenal graffiti melalui salah satu program televisi swasta, Arghs147 masih konsisten dengan kegiatan mencoret di dinding. Meskipun berbeda dengan saat tahun-tahun pertama yang cenderung ilegal, ia kini lebih memilih untuk menghias dinding yang aksesnya lebih legal.

Di dunia Virtual, Arghs147 tetap menggunakan *nickname*-nya sebagai username. Instagram, facebook, youtube dan Tumblr adalah empat situs media sosial yang pernah atau sedang digunakan oleh Arghs147 untuk memindahkan karya coretan dinding dalam hal ini graffiti yang ia buat di dinding kongkrit ke dinding virtual.

## **Informan 2**

Perkenalan penulis dengan Aliastiga berawal ketika penulis sedang menghadiri pecha kucha, salah satu event kreatif yang membicarakan tentang ide-ide yang dipresentasikan melalui 20 slide power point dengan durasi 20 detik per-slide. Waktu itu bulan Januari 2015, bertempat di Sushibizkit Jln. Andi Pangerang Pettarani, penulis menyimak beberapa ide brilian dan band indie yang ikut meramaikan acara tersebut.

Di pertengahan acara, penulis mendapat pesan dari Kak mawar, salah satu kawan pustakawan penulis. Pesan tersebut berisikan arahan agar penulis segera menuju ke salah satu ruko tak jauh dari tempat berlangsungnya acara Pecha Kucha. Alasan Kak Mawar mengarahkan penulis untuk mendatangi ruko tersebut tak lain adalah untuk mempertemukan penulis dengan Street Artist yang nantinya akan penulis jadikan sebagai salah satu informan.

Saat itu Aliastiga sedang membuat sebuah *stencil* di dalam rukonya. Dengan agak kaku, penulis memperkenalkan diri. Aliastiga menanggapi dengan santai dan sering menggunakan kata *selow* untuk perilaku kaku penulis. Dengan begitu, penulis merasa Aliastiga adalah informan yang akan banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Demikianlah awal perkenalan penulis dengan Aliastiga yang berjarak sangat lama dengan pertemuan berikutnya. Pertemuan berikutnya terjadi di rumah sakit Ibu dan Anak. Dengan tidak disengaja, Aliastiga ternyata memiliki projek menggambar bersama Arghs147. Dengan begitu, penulis merasa dimudahkan oleh projek menggambar di rumah sakit ibu dan anak ini.

Aliastiga memiliki kedekatan yang intens dengan Arghs147. Sama-sama mengenyam pendidikan di SMA yang sama, merekapun menjadi lebih dekat dengan adanya aktifitas yang sama. Meskipun sempat berpisah selama beberapa tahun karena Arghs147 mengambil

pendidikan tinggi di Bandung, namun ketika Arghs147 kembali ke Makassar, mereka kembali melanjutkan aktifitas menggambar bersama.

Berbeda dengan Arghs147, Aliastiga mengaku tertarik pada coretan dinding khususnya graffiti semenjak menonton film Alexandria. Sambil tertawa, ia menceritakan pengalamannya mengenal graffiti. Ketika ia masih belasan tahun dan mengendarai sepeda ketika malam hari lalu menggambar di dinding kota, ia merasa melepaskan sesuatu yang tak biasa ia jelaskan.

Delapan tahun menggeluti dunia graffiti tidak membuatnya merasa bosan ataupun menganggap aktifitas mencoret dinding ini merupakan aktifitas yang harus dihentikan. Sebaliknya, ia menganggap bahwa aktifitas mencoret dinding ini adalah habitat yang tak bisa ia hentikan. Mencoret di dinding adalah bagian dari dirinya.

Hingga hari ini, Aliastiga menggunakan berbagai media sosial diantaranya Instagram, facebook, blogspot dan vimeo untuk mengunggah hasil coretan dindingnya. Aliastiga tetap menggunakan nicknamanya sebagai username di media sosial online tersebut.

### **Informan 3.**

Dash9es adalah informan yang paling sulit ditemui oleh penulis. Beberapa kali mengunjungi ruko tempatnya menjalankan bisnis *clothing* dengan brand SVOA di Jln. Sudiang, namun ruko yang bertempat di lantai dua tersebut selalu dalam keadaan tertutup. Beruntung, penulis menemukannya dalam proyek menggambar di rumah sakit ibu dan anak di jalan Vetran Utara.

Meskipun memiliki bisnis yang berbeda, namun hubungan antara Arghs147, Aliastiga dan Dash9es terbilang sangat erat. Dash9es mengawali aktifitas mencoret di dinding lebih awal dari Arghs147 dan Aliastiga. Meski begitu, dalam perjalanannya mereka kerap menggambar bersama ataupun melakukan projek yang sama.

Sebelum mengenal Dash9es, penulis telah terlebih dahulu mengenal Ayahnya. Sebagai seorang dosen senior di Universitas Hasanuddin, Ayahnya bisa digolongkan dalam golongan dosen yang banyak terlibat dalam gerakan mahasiswa dan gerakan pemuda. Mengambil tempat sebagai pendamping atau penasehat beberapa organisasi kemahasiswaan, Ayahnya memberikan banyak pengaruh terhadap perkembangan pemikiran generasi muda Makassar.

Hal tersebut membuat penulis merasa gugup dalam mewawancarai Dash9es. Terbukti, ketika akan melakukan wawancara, penulis mendapat banyak pertanyaan balik dari Dash9es. Pertanyaan tersebut tentu tidak bertujuan untuk memojokkan penulis, namun lebih kepada mendiskusikan apa yang akan atau sudah dilakukan penulis dalam penelitian ini.

Berbeda dengan dua informan sebelumnya, ketika mewawancarai Dash9es, penulis lebih mengarah kepada *sharing* pendapat. Selebihnya, ia banyak menjelaskan tentang pendapatnya terkait masyarakat hari ini. Tentang masyarakat di dunia virtual dan beberapa hal lainnya.

Lelaki berusia kurang lebih 27 tahun ini menaruh banyak perhatian terhadap perjalanan pengetahuan dan juga kemanusiaan. Dalam obrolan lepas dengan Dash9es, penulis menangkap banyak sekali keresahan tentang sistem yang merengut sisi kemanusiaan manusia dan membatasi kreatifitas manusia.

Ketika penulis menanyakan tentang alasan Dash9es mencoret di dinding, ia menjawab *“waktu kecil kita mencoret dan tidak memerlukan alasan. Mengapa sekarang kita perlu alasan?”*. Ia merasa semakin dewasa, seseorang akan semakin membuat sesuatu menjadi berbelit-belit dengan mencari-cari alasan yang tepat.

Mengenai penggunaan akun sosial media, ia mengaku baru saja membuat Path tapi tidak dengan nickname untuk mengunggah karya graffitinya, melainkan akun pribadi untuk

bersosialisasi dengan teman-temannya. Ia pernah menggunakan *Facebook*, *Instagram* dan *blogspot* untuk mengunggah karyanya dari realitas konkrit ke realitas virtual.

#### **Informan 4**

Awesome. Itu bukanlah pujian, melainkan sebuah Nickname yang digunakan oleh salah satu Street Artist. Jika di jalan ada banyak tertulis awesome ataupun AWS, maka itu adalah orang yang sama.

Penulis bertemu dengan AWS di DISKOTIK (Diskusi Koridor Sosial Politik). Karena berada di fakultas yang sama yakni di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik, intensitas pertemuan penulis dengan AWS terbilang cukup sering. Perpustakaan katakerja tempat dimana penulis menjadi pustakawan juga sering dikunjungi oleh AWS.

Lelaki berusia 26 tahun ini mengawali aktifitas mencoret dinding sejak SMA. Berawal dari membuat gerobak sablon, dan men-*stencil*-nya. Kegiatan tersebut kemudian berlanjut ke mencoret dinding tetangga. Hal itu terasa menyenangkan. Awalnya hanya untuk memuaskan perasaan '*ingin*'. Selanjutnya, ia merasa harus menyampaikan sesuatu kepada orang yang melihat coretan dindingnya.

Tahun 2010 adalah tahun pencerahan bagi aktifitas mencoret dinding bagi AWS. Dimana pada tahun itu, ia tidak hanya menjadikan aktifitas mencoret di dinding sebagai selingan tapi sebagai *habbit*. Menjadikan coretan dinding sebagai *habbit* artinya akan tetap mencoret di dinding selama masih mampu. Itu yang ia katakan kepada penulis.

Banyak hal yang mempengaruhinya dalam coretan dinding. Mulai dari pentas seni antar sekolah, teman sesama Street Artist maupun literature yang ia dapatkan melalui dunia virtual. Dalam hal apa yang ia sampaikan melalui coretan dinding, ia lebih banyak menyikapi hal-hal yang sedang terjadi di kota Makassar misalnya pengusuran dan reklamasi.

Hingga hari ini, ia menggunakan instagram, blog, youtube dan facebook dengan nickname berbeda-beda. Di instagram ia menggunakan awesome, sedangkan di akun lain ia menggunakan nama lainnya yakni Swantatra.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

*“I learnt this from crime,*

*You learn this online.”*

*Sofles, Australian artist*

#### **A. HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini memiliki data utama berupa hasil perekaman atau *capture* terhadap coretan dinding yang telah diunggah ke media virtual dan hasil wawancara terhadap empat orang pelaku graffiti di Kota Makassar.

Guna mengetahui karakteristik coretan dinding di media virtual serta mengetahui motif apa yang melatarbelakangi pelaku graffiti untuk mengunggah karyanya, maka penulis merasa perlu mengelompokkan data menjadi dua bagian yakni kategori coretan dinding di media virtual dan media virtual bagi informan. Berikut adalah pemaparan data hasil observasi virtual dan wawancara.

##### **1. Kategori coretan dinding di media virtual**



Rekaman atau *capture*-an hasil observasi virtual dan rekaman wawancara empat Street Artist adalah data utama penelitian ini. Banyaknya jenis coretan dinding yang beredar di dunia virtual, membuat penulis harus membuat beberapa kategori agar memudahkan penulis dalam memetakan dan menganalisis data yang ada.

#### 1. Foto Sketsa

Foto sketsa ini adalah Foto yang mendokumentasikan tentang gambar sketsa rancangan coretan dinding yang nantinya akan diaplikasikan ke dinding jalanan. Foto sketsa ini biasanya menggunakan pensil, pulpen atau pensil berwarna.

#### 2. Foto setengah jadi

Foto setengah jadi ini mendokumentasikan karya coretan dinding yang belum sepenuhnya selesai tahap pengerjaannya oleh Street Artist. Foto setengah jadi biasanya mendokumentasikan kerangka coretan dinding.

#### 3. Foto karya

Foto karya memuat coretan dinding yang telah jadi sepenuhnya. Dimaksudkan untuk mendokumentasikan coretan dinding dikarenakan karya di dinding jalanan adalah karya yang sangat gampang hilang karena dihapus oleh pemerintah ataupun di timpa kembali oleh Street Artist lainnya.

#### 4. video pembuatan

Di beberapa akun sosial media, penulis mendapati Street Artist yang mengunggah video pembuatan baik graffiti ataupun stencil. Video pembuatan ini biasa menampilkan cara Street Artist dalam membuat suatu karya seni jalanan. Dengan menggunakan *angel* dan *backsound*, video pembuatan coretan dinding ini membuat aktivitas coretan dinding menjadi lebih terbuka.

## 5. foto dan *caption*

Beberapa dokumentasi terkait coretan dinding yang diunggah ke akun sosial media, menjadikan *caption* sebagai kekuatan dari dokumentasi tersebut. Karya coretan dinding yang hanya menggambarkan sosok atau menuliskan beberapa kata atau kalimat saja kemudian diperjelas dengan adanya *caption* tentang apa konten coretan dinding yang dibuat oleh Street Artist.

## 2. Makna Coretan Dinding dan Media Virtual Bagi Informan

### a. Argh77

Bisa dikatakan, Argh77 banyak terpengaruh dari media massa di awal kegiatannya mencoret di dinding. Adanya media massa yang bisa diakses dengan mudah ternyata membawa banyak informasi awal yang menjadikan graffiti sebagai sesuatu yang menarik baginya.

“Awalnya saya melihat coretan dinding di siaran tv Trans 7. Kalau tidak salah acara jelang malam. Saya melihat mereka menyorot graffiti di Jakarta. Saya baru tahu kalau ada seni seperti itu. Mengingat internet pada tahun 2007 belum terlalu *booming*.”

(13/10/2015)

Ketika ditanya tentang definisi graffiti, Argh77 tidak membicarakan graffiti secara kultur ataupun perkembangannya sebagai sebuah subkultur yang lahir dari perlawanan. Ia sendiri melihat graffiti sebuah aktifitas menghias dinding kota yang bisa dilakukan secara legal ataupun illegal. Menurutnya, legal ataupun illegal, graffiti akan menjadi sebuah karya yang berada dalam posisi memilih situasi untuk memenangkan ego ataukah hasrat untuk membuat suatu karya coretan dinding.

“Setiap graffiti artist memiliki pemahaman yang berbeda tentang graffiti. Ada yang menganggap graffiti harus illegal, ada yang menganggap tidak apa-apa jika tidak illegal, saya sendiri menganggap, legal ataupun illegal adalah graffiti. Di awal waktu mencoret di dinding, saya menyukai mencoret dinding illegal. Mungkin pengaruh masih baru dan usia yang masih muda. Tapi hari ini lebih cari aman sih, kalau bisa izin yah izin.”

(13/10/2015)

Dalam hal memilih media gambar, Argh77 sadar bahwa dinding kota yang ia hiasi dengan graffiti adalah ruang publik yang harusnya menjadi milik siapa saja yang ingin ikut berpartisipasi di dalamnya, tak terkecuali para Street Artist. Lebih jauh, ia menilai mencoret di

dinding adalah sebuah karya seni yang memiliki ruang public sebagai galeri pameran tak terbatas.

“Saya memilih tembok karena pencapaiannya lebih tinggi. Berbicara skala, saya selalu ingin membuat yang lebih besar dari sebelumnya. Ego juga bermain di sini. Tapi Ini juga berbicara tentang memanfaatkan ruang public sebagai gallery tempat pameran yang tidak harus kita bayar. saya mendapatkan hal baru disini. Adalah sesuatu yang berbeda ketika saya melihat gambar di dinding dan bisa dilihat oleh banyak orang.”

(13/10/2015)

Meskipun tak melihat graffiti sebagai media untuk menyampaikan pesan perlawanan, namun keadaan dinding kota yang dikuasai oleh pemodal, membuat Argh77 sadar bahwa apa yang ia lakukan adalah bentuk perlawanan terhadap sistem yang memihak kepada orang-orang yang memberikan sejumlah uang untuk bisa hadir di ruang publik dalam bentuk iklan berupa baliho, billboard ataupun iklan-iklan lainnya.

Argh77 hadir di ruang publik dengan karya graffiti yang ia buat dan bersanding dengan kehadiran lainnya berupa brand produk, iklan calon anggota dewan, slogan bernegara, seruan bayar pajak atau apapun hal lain yang menguasai dinding kota dengan segala kelebihan yang mereka miliki. *“Seni menurut saya adalah idealisme yang dituangkan kedalam gambar. Meskipun tanpa pesan perlawanan, yang saya lakukan tetaplah bentuk perlawanan”*. Tuturnya sambil membersihkan cat yang menempel di tangannya.

Sejak awal membuka diri terhadap media, argh77 juga membuka jalur jejaring seluas-luasnya di dunia virtual. Kesadaran akan ketiadaan batas yang diciptakan oleh dunia virtual membuatnya merasa perlu untuk membagikan karya graffiti yang ia buat dalam bentuk virtual. Hal itu dibuktikan dengan adanya beberapa akun media virtual dengan nama pengguna argh77.

Selain digunakan untuk membagi karya, media virtual ini juga digunakan sebagai media riset pribadi untuk mengukur siapa saja dan sejauh mana karyanya telah dilihat oleh masyarakat global.

“saya mengunggah graffiti saya pertama kali di blog pada tahun 2009. Tujuannya yah untuk memberitahukan kepada belahan dunia yang lain bahwa di Makassar juga ada yang seperti ini. Oleh sebab itu di blog saya saya pasang visitor untuk melihat siapa saja yang melihat blog saya.”

(13/10/2015)

Menurutnya, media virtual membawa sedikit banyak perubahan positif di dunia seni jalanan. Tak bisa dipungkiri bahwa seni apapun hari ini selalu membawa bayangan kompetisi di dalamnya. Baik kompetisi yang memang digelar untuk meraih kejuaraan dalam satu bidang seni, ataupun kompetisi yang diam-diam tumbuh antar perseorangan ataupun kelompok seni tersebut.

Tak terkecuali seni jalanan. Argh77 mengakui bahwa kompetisi berbau senioritas kerap terjadi di dunia graffiti. Namun itu dulu, ketika belum ada media yang membuat para pelaku seni jalanan atau dalam hal ini Street Artist berjejaring satu sama lain.

Ketika media virtual hadir dan membuat jaringan perseorangan, antar kelompok atau bahkan antar kota, maka kompetisi bermotif senioritas pun sedikit demi sedikit bisa ditepis dengan membuat kegiatan bersama. *“Dulunya ada senioritas di dunia graffiti Indonesia tapi hari ini sudah tidak lagi. Jika anak Jogja bikin event, mereka juga mengundang kita. Kalau anak Jakarta bikin event juga kita diundang. Begitu juga kita. Itulah gunanya hashtag”*.

Memilih media virtual yang tepat untuk mengunggah karya graffiti bukanlah perihal mudah bagi Argh77. Dunia virtual yang bergerak serba cepat dan senantiasa meninggalkan hal yang terbilang lama, membuat Argh77 juga harus menentukan media virtual yang efektif.

Beberapa akun media sosial virtual yang dibuat oleh Argh77 kemudian membuatnya bisa menentukan media mana yang efektif dan efisien untuk digunakan sebagai galeri virtual tempatnya memamerkan karya graffiti yang telah ia buat sebelumnya.

“Saya punya tumblr tapi sudah tidak terlalu aktif semenjak adanya instagram. Awalnya saya tidak ingin terlalu fokus pada instagram, tapi bercermin dari graffiti *artist* hingga ke luar Negeri dan yang sudah terbilang *legend* juga menggunakan instagram”

(13/10/2015)

Tak hanya untuk membagi hasil karya graffiti, Argh77 mengakui bahwa media virtual membuka jalan bagi Street Artist dan penikmat coretan dinding. Bukan sekedar mengomentari atau menyukai karya yang diunggah ke media virtual, tapi juga membuat sebuah karya graffiti atau seorang pelaku coretan dinding memiliki basis *fans* yang senantiasa mengikuti perkembangan karya graffiti tersebut.

“Di Jakarta, ada dua seniman graffiti, darno dan Suyolokmi. Mereka memiliki fans seorang anak kecil yang setiap mereka mengunggah gambar graffiti mereka ke instagram, anak tersebut akan langsung mencari spot lokasi graffiti tersebut dan berfoto di depan graffiti tersebut. Jadinya ada interaksi antar graffiti artist dan penikmat graffiti.”

(13/10/2015)

Berbicara tentang graffiti dan dokumentasi, Argh77 tak hanya memandang media virtual sebagai tempatnya untuk mendokumentasikan diri tapi juga fungsi dokumentasi untuk mengukur progress karya yang ia buat. Selain itu, media virtual mampu membuatnya menelusuri siapa saja yang ikut mendokumentasikan karyanya kemudian mengunggahnya meskipun tanpa seizinnya.

“Saya menggambar untuk diri sendiri. Kalaupun ada yang menggunakan graffiti saya sebagai background foto yah itu hak mereka. Mereka juga tidak tahu siapa yang membuat gambar tersebut, tidak ada *permit*. saya mengunggah karya saya juga sebagai artefak dan timeline untuk melihat progress menggambar.”

(13/10/2015)

## **b. Aliastiga**

Bagi Aliastiga, mencoret di dinding adalah pilihan hidup. Tidak sekedar membuat karya untuk melampiaskan kebutuhan dasar manusia, mencoret di dinding adalah konsistensi diri yang telah lama dijalankannya. Jalanan dan segala hal yang terkait dengan jalan adalah hal utama yang menarik perhatiannya hingga ia memilih jalan sebagai tempatnya untuk mengabadikan diri melalui karya. “Awalnya mencoret di dinding hanya main-main. Tapi hingga

*hari ini, saya masih ada di jalan ini. Mungkin karena saya lebih sering menghabiskan waktuku di jalan dibanding di rumah. mungkin karna itu dinding jalan jadi menarik.”*

Sambil tertawa Aliastiga menceritakan bagaimana awalnya ia mengenal dunia graffiti yang hari ini ia geluti. Meskipun Ia menganggap hal tersebut lucu dan kekanak-kanakan, namun Ia tak bisa memungkiri bahwa Film remaja berjudul Alexandria ternyata membawa dampak besar bagi karirnya sebagai Street Artist. *“Jujur, saya pertama kali melihat graffiti di film Alexandria. Waktu saya lihat pemerannya menggambar graffiti di dinding, saya seperti melihat sesuatu yang mendorong saya untuk melakukan hal yang sama.”* Ungkapnya.

Dalam mengartikan graffiti, Aliastiga tidak menyadur definisi tentang graffiti dari manapun juga. Ia sendiri memberikan definisi sendiri tentang graffiti menurutnya. Ia menganggap bahwa graffiti dan dirinya bukanlah dua hal yang berbeda. Ketika ia membuat sebuah graffiti, itulah graffiti.

Bisa dikatakan, graffiti menurut Aliastiga adalah komunikasi antar pembuat graffiti dan karya graffiti yang dibuatnya. Proses dialog yang terjadi antar pembuat karya dan karya selama pembuatan sebuah karya sedang berlangsung, serta kemampuan karya untuk menghubungkan orang-orang yang punya minat yang sama terhadap graffiti, itulah yang ia maknai sebagai graffiti.

*“Graffiti itu saya. Ketika saya menggambar di tembok. Tidak ada definisi yang saya ambil dari manapun tentang graffiti. Menurutku, graffiti adalah ketika saya menggambar, saya ketemu teman-teman lain yang suka menggambar di tembok juga, itulah graffiti.”*

(13/10/2015)

Menanggapi perkembangan dunia virtual, Aliastiga tidak menutup jalan menuju dunia penuh kode tersebut. Keberadaan coretan dinding yang memang sangat cepat hilang, tentu memerlukan dokumentasi yang serius. Namun tentu saja, ia menyadari bahwa di dunia virtual, karya tidak benar-benar dinikmati sebagai sebuah karya yang dipersiapkan dengan konsep yang

matang dan eksekusi yang terencana. Oleh sebab itu, ia memilah dan memilih mana karya yang bisa dinikmati oleh masyarakat virtual dan mana yang akan Ia simpan sebagai dokumentasi pribadi.

“saya punya blog, instagram, twitter, ada semua. Tapi tidak semua gambar saya upload. Ada beberapa gambar yang saya simpan saja di folder laptop. Graffiti adalah seni yang keberadaannya cepat hilang. Tidak semua orang berhak untuk melihat progress saya dari waktu ke waktu. Saya bahkan menutup blog saya yang memuat banyak gambar lama. Saya ingin menjadikannya gambar pribadi.”

(13/10/2015)

Dunia virtual yang kian hari kian berkembang, membuat setiap orang yang masuk ke dalamnya menjadi manusia yang baru lahir ke dunia yang baru dengan budaya yang baru pula. Meskipun begitu, dunia virtual sedikit banyak merepresentasikan apa yang terjadi di dunia maya meskipun sedikit banyak memiliki kenyataan yang berbeda. Seseorang bisa saja mengunggah foto tentang Gaza atau Paris padahal ia sedang berada di Pangkep.

Aliastiga memiliki pandangan tersendiri tentang masyarakat virtual. Ia tak hanya membuat akun lalu hanyut dalam hingar-bingar dunia virtual, namun ia menganalisis lebih jauh tentang perilaku masyarakat virtual yang nyatanya mengalami krisis apresiasi karya. Masyarakat virtual hari ini menganggap apa yang ada di dunia virtual, itulah yang terjadi di dunia nyata. Nyatanya, akan selalu ada yang berbeda antara dunia nyata dan dunia maya.

“Saya pernah beberapa lama tidak mengunggah karya saya ke internet dan ada yang comment bilang “sekarang jarang gambar?”, menurutku itu pendapat yang keliru karena saya tidak mengunggah bukan berarti saya tidak menggambar. Menggambar graffiti itu tidak gampang, kumpul uang berapa lama untuk beli cat, beli pilox, dan orang-orang hari ini hanya bisa comment seperti itu. Karya hari ini dinilai dari seberapa banyak postingan.”

(13/10/2015)

Untuk menjawab keterbatasan dunia virtual yang cepat berubah dan ketidakseriusan masyarakat virtual dalam mengapresiasi karya, maka Aliastiga selaku pekerja seni merancang rencana untuk membuat dokumentasi sekaligus pameran karya dalam bentuk yang lebih

eksklusif. Bukan untuk membuat graffiti menjadi sesuatu yang eksklusif, namun untuk menjadikan graffiti sebagai seni yang harus diapresiasi secara serius.

“Saya sekarang lebih sering mengunggah foto di Instagram karena fungsinya yang memang dikhususkan untuk sharing foto. Namun saya mengunggah karya yang setengah jadi saja karena saya memiliki rencana lain. Saya menjadikan media onlie sebagai coming soon dokumentasi real karya saya dan teman-teman lainnya. Kita tidak bisa memprediksi sampai kapan instagram akan bertahan. Harus ada media dokumentasi yang lebih *real*. Saya tidak mengunggah semua graffiti yang saya gambar karena saya punya rencana lain untuk membukukannya.saya akan produksi sendiri dan tujuannya bukan untuk komersil. Sejak zaman makin canggih, orang-orang jadi gampang menikmati karya dan menjadi mudah bosan. Jika saya mencetaknya menjadikannya sebuah buku yang isinya gambar-gambar bagus yang tidak pernah saya unggah, maka yang akan menikmatinya adalah orang-orang yang benar-benar penikmat graffiti.”  
(13/10/2015)

Mendengar penjelasan Aliastiga tentang bagaimana harusnya sebuah karya diapresiasi, maka muncul pertanyaan di benak saya, untuk apa sebenarnya sebuah karya. Maka pertanyaan itu tentunya saya lontarkan kepada Aliastiga. Pernyataan yang muncul dari Aliastiga menanggapi pertanyaan saya adalah sebagai berikut. *“Pada dasarnya semua orang berkarya untuk dirinya, belakangan urusan orang lain menikmati atau tidak. Seperti anak band yang membuat lagu berdasarkan pengalaman pribadi atau pengamatan, sayapun seperti itu.”*

Peran internet sebagai penghubung ke dunia virtual bagi Aliastiga tentunya tak hanya sebagai media publikasi semata. Ketersediaan berbagai hal yang ada di dunia virtual serta aksesibilitasnya yang sangat mudah, membuat Aliastiga menjadikan internet sebagai salah satu cara memperoleh inspirasi. Namun tentunya, inspirasi bukanlah sebuah penerimaan secara mentah. Pemaknaan terhadap apa yang ada di internet dan menjadikannya salah satu sumber kreatifitas adalah proses referensi yang dilakukan oleh Aliastiga.*“Internet bisa dijadikan referensi tapi tidak boleh diikuti seluruhnya. Disitu letak perbedaannya referensi dan penciplakan”*



Coretan dinding yang tergolong jenis karya yang sangat cepat hilang dengan berbagai ancamannya, misalnya; poster kegiatan, iklan produk, iklan sedot wc atau gambar graffiti lainnya, tentu tak hanya bicara soal gambar. Banyak cerita dibalik sebuah graffiti.

Kegiatan jalanan dan konsensus masyarakat tentang para penggiat seni jalanan membuat kegiatan menggambar dinding jalanan menjadi sesuatu yang senantiasa mendebarkan. Tak hanya satu atau dua cerita yang dimiliki oleh Aliatiga selama ia menggeluti graffiti. Dengan senang hati, ia membagi sedikit cerita tentang kisah dibalik graffiti yang ia buat di dinding kota.

“Saya pernah hampir ditikam karena menimpa gambar milik orang lain. Namun setelah cerita-cerita lama akhirnya kami damai kembali. kemarin ada kasus, saat densus88 sedang mencari penggiat graffiti karena dianggap terlibat sebagai pelaku bom. Alasannya simple, karena pada lokasi bom ada logo anarki. Saya di sms seseorang yang mengaku sebagai Yudi, temanku. Dia mengajak saya untuk bertemu di CK. Selang beberapa saat, Yudi menelpon dan bilang jangan kemana-mana. Pada saat saya bertemu Yudi, akhirnya saya tahu bahwa penggiat graffiti sedang diincar oleh densus88 karena dicurigai sebagai pelaku bom ikan. Kami dikirai *cyber crime* padahal graffiti bukanlah *cyber crime*. Lucu juga rasanya pernah punya pengalaman seperti ini. Setidaknya karir graffiti saya tidak lurus-lursu saja”.

(13/10/2015)

### **c. Dash9es**

Perihal coretan dinding, nampaknya Dash9es punya banyak referensi tentang sejarah ataupun teori budaya. Namun ia tidak menjadikan apa yang telah dijelaskan oleh sejarah ataupun teori tentang coretan dinding sebagai suatu kepastian yang harus diikuti olehnya sebagai suatu kewajiban. Lebih jauh, ia memaknai coretan dinding sebagai suatu kebutuhan yang harus ia lakukan.

“Antropologi sudah menjelaskan tentang bagaimana coretan dinding sudah ada sejak zaman manusia gua. Kebudayaan juga sudah menjelaskan banyak hal tentang hip-hop dan graffiti. Maka bagi saya sendiri, graffiti adalah kebutuhan. Saya membuat graffiti karena saya merasa butuh. Bisa jadi besok saya tidak membuat graffiti karena mungkin saya sudah tidak butuh lagi.”

(13/10/2015)

Selain mendefinisikan coretan dinding sebagai suatu kebutuhan yang harus ia lakukan agar kebutuhan hidupnya terpenuhi, Dash9es juga melihat coretan dinding sebagai lorong waktu dimana ia bisa menemukan masa kecilnya, masa dimana kreatifitas tak dibatasi oleh struktur baku yang mengungkung orang-orang dewasa hari ini.

Coretan dinding menurutnya menjadi sebuah momen dialog antara tubuhnya yang menua dan anak kecil dalam dirinya yang senantiasa merasa bebas tanpa harus memperhitungkan berbagai aturan yang harus ditaati oleh orang dewasa pada umumnya.

“Saya dulunya hanyalah anak belasan tahun yang membuat graffiti. Hingga hari ini saya kembali ke situ. Saya membuat graffiti hanya karena saya ingin membuatnya. Banyak orang merindukan masa kecilnya. Kita dulu menggambar-gambar di dinding tanpa tahu apa alasannya, makin dewasa kita makin mencari alasan. Untuk apa mencari alasan? Toh menggambar, bermusik dan hal-hal seperti itu adalah hal primitif di dalam diri manusia. Pada dasarnya semua orang butuh karya.”

(13/10/2015)

Ketika bercerita tentang seni jalanan dan sejarahnya yang tak pernah bisa lepas dari perlawanan kaum minoritas, Dash9es pun menceritakan pendapatnya tentang makna sebuah karya. Ia melihat sebuah karya sebagai upaya “mengada” dari seseorang. Entah itu memiliki pesan perlawanan atau tidak, Dash9es tidak membedakan keduanya. Ia menganggap sebuah karya merupakan wujud dari heroisme yang senantiasa ada dalam diri setiap manusia. Menurutinya, heroism adalah potensi yang bisa dilihat ketika ia sudah berwujud menjadi sebuah karya.

“Setiap orang berkarya bukan sekedar untuk memperlihatkan eksistensi tapi juga untuk terlihat heroik. Setiap orang menurutku punya heroisme di dalam dirinya. Namun hal tersebut akan selalu bertentangan dengan wisdom yang ada di dalam dirimu. Kau bisa saja menulis pesan perjuangan atau apapun itu. Namun tak akan pernah ada karya yang jauh dari eksistensi.”

(13/10/2015)

Pandangan masyarakat umum tentang karya graffiti yang ia buat juga tak luput dari pengamatan dash9es. Ia memiliki pandangan mendalam tentang pendapat masyarakat yang mengatakan bahwa graffiti adalah sebuah pengrusakan terhadap seni tata kota atau yang biasa kita dengar dengan vandalisme.

Dash9es ternyata memiliki pandangan yang berbeda tentang vandalisme. Tak seperti vandalisme yang dilihat sempit oleh masyarakat pada umumnya, vandalisme menurut Dash9es adalah suatu pengerusakan pada apapun. Entah itu alam, dinding, bahkan wacana sekalipun.

“Graffiti akhirnya hanya menjadi satu kata yang merepresentasikan vandalisme, padahal setiap manusia yang lahir ke bumi melakukan vandalisme. Alam yang telah diciptakan Tuhan dengan segala keindahannya kemudian dihancurkan untuk hasrat-hasrat manusia. Itu vandalisme. Bahkan untuk berpikir tentang vandalisme, itu adalah vandalisme. Kau vandal pikiranmu.”

(13/10/2015)

Media virtual tentu bukanlah sesuatu yang menakutkan bagi dash9es. Ia pernah menggunakan media virtual untuk mengunggah berbagai karya graffiti yang ia buat. Namun dalam perjalanannya sebagai seseorang yang senantiasa menganalisis segala hal yang berada di sekitarnya, ia menyadari bahwa ada kesalahan masal yang sedang terjadi di dunia virtual dan sayangnya kesalahan tersebut juga tidak disadari secara masal.

“Saya semenjak tahun lalu tidak menggunakan instagram untuk mengunggah karya saya. Saya punya instagram sekarang tapi hanya untuk mengiklankan jualan saja, bukan untuk graffiti. Menurutku ada hal yang salah di *network society*. “

(13/10/2015)

Dash9es tentu tak serta-merta menyalahkan media virtual atau masyarakat virtual yang berada di dalamnya. Di sisi lain, ia melakukan refleksi mendalam terhadap latar belakang pemikiran yang membuatnya menggunakan kacamata berbeda dengan masyarakat pada umumnya dalam melihat dunia virtual.

Perilaku masyarakat virtual yang ia anggap tidak sehat adalah suatu ungkapan untuk aktivitas virtual yang sangat dangkal. Di dunia virtual, kejelasan menjadi sesuatu yang tak harus dipenuhi untuk mengabarkan sesuatu. Sedangkan sifat dasar manusia yakni ingin mencari tahu, adalah sifat yang tak diinginkan di dunia virtual. Masyarakat virtual dituntut untuk puas dengan informasi yang hanya bersifat permukaan serta tak boleh banyak bertanya demi citra diri virtual.

“Mungkin bukan *society* yang bermasalah. Mungkin saya yang bermasalah. Di media online orang tidak peduli unsur ilmiah. Dia tidak faktual dan tidak bisa dipertanggungjawabkan. Dia

opini satu arah sebenarnya. Kapan kita comment statusnya orang kita dibilangi kepo. Media online membuat kita jadi masyarakat yang tidak sehat.”

(13/10/2015)

Dash9es melanjutkan pembicaraan dengan menjelaskan media virtual yang ia pahami secara lebih jauh. Menurutnya, media virtual adalah media permukaan yang tak pernah benar-benar menunjukkan siapa sebenarnya seseorang yang berada di sana. Setiap orang memilih peran yang mereka inginkan. Siapapun bisa menjadi apapun disana. Tak ada pengenalan lebih dalam di dunia virtual. Kedangkalan adalah kata kunci untuk dunia virtual. *“Kita bohong di media. Yang kita tunjukkan hanyalah paras, bukan wajah”*. Demikian kalimat yang diucapkan Dsh9es.

Parade kedangkalan di media virtual membuatnya tidak menaruh harapan untuk mengunggah karya yang telah ia buat ke media virtual. Dash9es menganggap apapun yang dilakukan, haruslah memiliki alasan. Ketika masyarakat virtual telah jelas perangnya, maka mengunggah sebuah karya ke media virtual, merupakan sesuatu yang tak beralasan. *“Untuk apa kita pameran karya di media online tempat dimana hal sepele saja tidak ada orang yang tanggap secara serius, apalagi soal karya? Banyak orang mengupload karyanya dan mereka tidak tahu itu sebenarnya untuk apa.”* Tentunya itu bukan pertanyaan melainkan pernyataan Dash9es tentang ketidakpantasan media virtual menampung sebuah karya.

Memaknai karya, Dash9es tak hanya menitikberatkan pada hasil karya yang dihasilkan. Hal yang berada di balik karya tersebutlah yang jauh lebih menarik baginya. Gagasan dalam membuat karya. Itulah yang ia tegaskan.

Kedangkalan yang ada di dunia virtual membuat gagasan yang berada di balik karya seseorang menjadi tertimbun oleh komentar-komentar yang menampakkan perhatian dan bukan pengapresiasian. Itulah yang menjadi momok tak menyenangkan bagi Dash9es. *“Misalnya kau punya karya dengan gagasan yang menurutmu cukup brilian, kemudian kau posting, orang*

*akhirnya comment ini-itu, terus pertanyaannya yang menjadi impact buat kau sebenarnya apa selain eksistensi?”*

Namun tentu Dash9es tak mengisolir diriya dari perkembangan teknologi. Meskipun tak mengunggah karya di media virtual, ia tak lantas tidak menggunakan media virtual tersebut. Tak layaklah seseorang mengkritik sesuatu yang tak Ia ketahui.

“Saya saat ini punya akun media sosial tapi tidak mengunggah karya saya disana. Saya tidak takut mengunggah tapi saya merasa tidak perlu mengunggah di media yang orang sangat gampang men-*scroll* karya. Karya yang dipersiapkan beberapa lama kemudian sangat cepat diganti dengan hal-hal lainnya. Orang bersosial media karena butuh diakui. Orang-orang di media sosial online adalah orang yang gampang menolak. Saya sedang tidak ingin dicueki. Kalaupun ada yang menyukai, saya menganggap mereka hanya ingin diketahui kalau mereka sedang mengamati saya dan bukan karya saya. Akhirnya yang terjadi hanyalah perang eksistensi.”

(13/10/2015)

Saat ditanya mengenai blog yang pernah ia gunakan untuk mengunggah karya yang ia buat, ia hanya menjawab singkat. Jawaban tersebut menurut penulis memberikan berbagai jawaban. Tentang bagaimana graffiti memiliki *landmark* negatif bagi masyarakat umum. “*Blog saya sudah tidak aktif sejak saya dicari densus88. Disangka pelaku pengeboman.*”

Di akhir percakapan penulis dengan dash9es, penulis mendapatkan satu kutipan semi romantic yang dilontarkan olehnya. Ia merangkum teknologi, kerinduan, masa kecil dan dokumentasi menjadi sebuah paragraph puitis yang sungguh melekat di ingatan penulis. “*Sepahit-pahitnya masalalu, kau pasti akan rindu. Oleh sebab itu dokumentasi menjadi perlu. Karena ingatan tidak terlalu kuat, maka kita memerlukan teknologi untuk itu.*”

#### **d. awesome**

Coretan di dinding adalah suatu aktivitas keseharian. Itulah yang diungkapkan Awesome ketika penulis menanyakan tentang makna coretan dinding. Tak hanya itu, ia menggambarkan coretan dinding sebagai suatu ritual jiwa dimana didalamnya hanya ada dirimu dan coretan dinding itu sendiri.

Awesome yang menggeluti stensil sebagai pilihan tekil mencoret dinding kota, mengaku mengalami sesuatu yang hanya bisa Ia rasakan ketika mencoret di dinding. *“Pada tahun 2010 saya menjadikan stensil sebagai kebiasaan, bukan hobi. Ini bukan sekedar memuaskan naluri. Ketika kau menggambar di di dinidng, kau akan lupa apa yang akan kau gambar”*

Berbeda dengan penggiat seni jalanan lainnya, Awesome memilih stensil sebagai metode mencoret dinding kota karena stensil dinilai memiliki tingkat interpretasi yang lebih karena bisa menyampaikan pesan dengan jelas. Hal itu menjadi penting bagi Awesome karena di setiap karyanya, Awesome senantiasa menyampaikan gagasannya tentang berbagai isu sosial politik di koata Makassar, Indonesia atau secara global. Tak hanya tentang isu sosial politik, ia juga terkadang menyampaikan refleksi diri berupa candaan yang bisa dimaknai oleh masyarakat umum. *“Yang pertama saya ingin orang bisa menginterpretasi karya saya. Karena setiap stensil yang saya buat itu punya pesan atau menyampaikan sesuatu entah itu kritik sosial, politik atau hanya sekedar jokes berupa kutipan lucu”.*

Mengingat Awesome sangat mementingkan interpretasi terhadap karya stensil yang Ia buat di dinding kota, maka penulis pun merasa penting untuk menanyakan perihal pendapatnya tentang pendapat masyarakat umum terkait seni jalanan yang ia geluti saat ini.

Menurutnya, apapun yang ia katakana tentang coretan dinding yang menjadi kesehariannya, akan selalu dinilai sebagai sesuatu yang merusak tatanan keindahan kota. Padahal, masih banyak halnya yang tak kalah merusak. Berbagai pengerusakan alam di mana-mana yang menimbulkan sampah ekologi akhirnya luput dari pengamatan banyak orang.

*“Saya menyebut apa yang saya lakukan ini sebagai vandalisme. Kadang terlalu rumit mendefinisikan apa yang saya lakukan dan orang mengerti sesuai dengan apa yang saya mau. Saya bisa saja bilang ini karya seni tapi orang tetap mengatakan ini vandalisme. Yah kalau begitu vandalisme saja. Saya juga berkarya bukan untuk diapresiasi penuh oleh publik. Bukan seperti seni lukis yang orang datang ke galeri untuk melihat karya seni lukis. Orang akan selalu menilai ini sebagai vandalisme. Mereka tidak sadar bahwa banyak yang lebih vandalisme dari seni jalanan. Perusahaan-perusahaan besar yang melakukan penebangan liar atau menggali unsur-unsur dalam bumi jauh lebih vandalisme dan merugikan dibanding seni jalanan”*

(19/10/2015)

Membawa suatu gagasan kemanusiaan di tengah masyarakat yang kian tidak peduli adalah satu tantangan besar bagi Awesome. Tidak hanya berupaya agar gagasannya bisa tersirat ataupun tersurat dalam karya stencil yang ia buat, Awesome juga senantiasa berusaha agar gagasan yang ia bawa tersebar secara luas.

Mengingat seni mencoret di dinding kota adalah seni yang sangat cepat hilang keberadaannya, maka diperlukan dokumentasi dan publikasi dokumentasi tersebut agar gagasan yang dibawa serta dalam karya stensil yang Ia buat tak ikut hilang ditelan poster iklan atau coretan dinding lainnya.

Media virtual menjadi pilihan bagi Awesome dalam mendokumentasikan sekaligus sebagai media publikasi gagasan yang ia bawa dalam setiap karyanya. Dengan mengunggah karyanya ke media virtual, maka ia telah menjadikan karyanya dapat diakses dengan mudah. dengan begitu, gagasan yang ia kemukaakan juga lebih mudah diinterpretasi oleh orang-orang.

“Saya orang yang susah menjaga dokumentasi. Banyak sekali dokumentasi di laptop yang rusak dan hardisknya tidak terselamatkan. Akhirnya saya memilih membuat media sosial online sebagai pendokumentasian aktivitas. Alasan mendasar lainnya yaitu saya ingin berjejaring. Dari media sosial yang menggunakan jaringan internet, saya bisa mengetahui perkembangan street artist di luar saya. Sayapun merasa lebih mudah dalam menyebarkan gagasan saya.”

(19/10/2015)

Tak berhenti pada mendokumentasikan dan mempublikasikan, Awesome juga menyadari fungsi lain dari media virtual yakni membangun jaringan. Dengan bergabungnya ia ke dunia virtual, dunia tanpa batas waktu dan geografis, maka jaringan yang bisa Ia bangun juga adalah jaringan yang tak terbatas ruang dan waktu.

Dengan membangun jaringan, Awesome merasa lebih mudah dalam menjalani aktifitasnya mencoret di dinding kota. Tak hanya di kota tempat ia tinggal, namun juga kota lainnya.

“Menggambar di luar kota bisa jadi aktivitas yang menyenangkan ketika kita sedang berada di luar kota. Hal itu tentu tidak bisa dilakukan begitu saja tanpa tahu seluk beluk suatu kota. Disitulah kita perlu memiliki jaringan di kota lainnya, dan yang paling memungkinkan hari ini untuk membangun jaringan yah melalui internet. Kami biasanya menggunakan *hashtag*.”

(19/10/2015)

Lebih jauh Awesome menceritakan tentang pengalamannya memiliki *crew* menggambar bersama warga Negara Australia. Tentu saja, media virtual adalah jalan yang mempertemukan mereka. Hal itu memberi pengalaman baru bagi Awesome.

“Saya pernah satu *crew* bersama orang dari viena, Australia yang juga mengangkat isu sosial politik. Kami dulu membuat gambar untuk projek Basky. Kami berkenalan lewat facebook melalui foto yang saya unggah. Kami sama-sama memiliki semangat untuk melawan kapitalisme melalui street art hingga akhirnya kami membuat Balcan Crew.

(19/10/2015)

Dengan menggunakan media virtual, Awesome membuka ruang bagi orang lain yang merasa memiliki ketertarikan yang sama untuk menemukan diri mereka. Dengan menemukan diri, maka merekabisa menemukan apa hak mereka yang harus direngut kembali.

“Saya biasa menyingkat awesome menjadi aws. Semenjak saya menggunakan media sosial untuk mengunggah gambar saya, ada beberapa orang yang mengira aws itu adalah singkatan dari awas. Beberapa dari mereka juga mengomentari unggahan saya dan bilang bahwa mereka ingin gabung di komunitas saya, awas. Dengan menggunakan media sosial online, saya merasa bisa menjadi pemantik bagi orang lain untuk merebut kembali ruang mereka yang selama ini diambil oleh pemodal”

(19/10/2015)

Menyebarkan gagasan terkait isu-isu yang sedang sensitive dibicarakan di suatu kota tentunya mengharuskan Awesome memiliki perlindungan diri yang cukup adgar tetap bisa menyebarluaskan gagasannya. Maka dari itu, sekuritas dalam menggunakan media virtual sangatlah ia junjung.

“Saya sengaja menggunakan instagram anonim, karena saya tahu apa yang saya buat ini beresiko. Terlebih lagi tentang isu sosial politik yang saya angkat. Karena saya ingin terus berkarya dan untuk berkarya saya harus berada di luar dinding penjara, maka saya



harus jaga diri dengan menggunakan inisial saya atau tidak mengupload gambar-gambar yang memeperlihatkan wajah saya, atau tidak menaruh info pribadi.”

(19/10/2015)

Dalam perjalanannya, Awesome sempat menggunakan beberapa media virtual untuk mengunggah karya dan menyebarluaskan gagasan yang ia miliki. Namun dengan beberapapertimbangan, akhirnya Ia menjatuhkan pilihan kepada instagram sebagai media virtual favorit untuk mengunggah hasil karyanya.

“Awalnya saya menggunakan blog untuk mengunggah gambar saya. Kalau tidak salah sejak tahun 2011. Namun sekarang lebih banyak menggunakan instagram. Untuk facebook sendiri saya merasa tidak aman untuk mengunggahnya di sana karena facebook yang bersifat terlalu terbuka.”

(19/10/2015)

Menanggapi perilaku masyarakat virtual yang cenderung sulit mengaprsiasi sebuah karya, Awesome ternyata tidak terlalu memikirkan hal tersebut. Ia telah mentap dengan pilihannya menjadi seorang Street Artist yang memang adalah pilihan sunyi.

Menurutnya, apresiasi bukanlah tentang seberapa banyak orang yang muncul di pemberitahuan media virtual dalam hal menannggapi apa yang kita unggah, tapi efek apa yang diberikan oleh karya yang diunggahanya kepada masyarakat virtualyang melihatnya.

“Media virtual adalah media publik dimana penggunanya memiliki kesadaran komunal. Jika kita gampang di-*scroll* oleh pengguna media virtual, yah karena street art tidak sepopuler *selfie* atau *groufie*. Menurut saya, menyukai karya seseorang bukan sekedar memencet *love* di instagram.”

(19/10/2015)

Penulis akhirnya menutup wawancara dengan menanyakan apa sebenarnya ide dasar yang membuat Awesome mampu bertahan membawa gagasan politik yang bisa dibilang minoritas hari ini. Awesome pun menjawab sambil tersenyum.

“Saya pernah berpikir bahwa harus ada yang saya buat sebelum saya tidak bisa berbuat apa-apa. Apa yang saya perbuat hari ini adalah upaya saya untuk melakukan sesuatu di dunia yang sedang sakit sementara banyak orang yang hidup dengan merasa baik-baik saja dan tetap berkompromi dengan kondisi. Ide di kepala harus jalan dengan tangan, kaki dan mulut. Bergerak tanpa ideologi bagai kapal yang terombang-ambing. Jadi saya melakukan apa yang saya percaya, saya melakukan apa yang saya yakini.”

## **B. Pembahasan**

Perangkat analisis Pierce yang digunakan dalam penelitian ini mencoba melakukan tinjauan kepada teks-teks yang menjadi hasil penelitian berupa pengkategorian berbagai media virtual yang digunakan untuk mengunggah karya coretan dinding dan hasil wawancara penulis bersama Street Artist.

Semiotika Pierce yang menarik beratkan pada prinsip dasar sifat tanda yaitu sifat representatif yang menjelaskan bahwa sesuatu akan selalu mewakili sesuatu yang lain, dan sifat interpretatif yakni sebuah tanda akan memberi peluang bagi interpretasi, bergantung pada pemakai dan penerimanya. Dalam konteks ini, Pierce memandang bahwa proses pemaknaan (signifikansi) menjadi penting karena manusia memberi makna pada realitas yang ditemuinya.

Bagi Pierce, setiap tanda yang dipahami oleh seseorang akan berasosiasi dengan tanda lain di benaknya. Sebagaimana halnya *interpretant* yang senantiasa memiliki peluang untuk memaknai teks, maka pembuat teks-pun adalah seorang yang sebelumnya telah menggunakan peluangnya sebagai interpretant dan menghasilkan teks yang baru dari apa yang ia interpretasi sebelumnya.

Demikianlah semiotika Pierce bekerja. Teks tidak pernah benar-benar otonom dengan dirinya sendiri meskipun teks dan pembuat teks adalah dua entitas yang berbeda. Suatu teks akan selalu dipengaruhi oleh teks lainnya.

### **1. Karakteristik coretan dinding *Street Artist* Makassar di media virtual**

Sifat tanda yang interpretatif dan memberikan ruang bagi *interpretant* untuk menggabungkan teks hasil pengamatan dengan teks yang ada di benaknya sebelumnya,

mengantar penulis kepada interpretasi terhadap coretan dinding yang diunggah ke berbagai media virtual oleh para Street Artist.

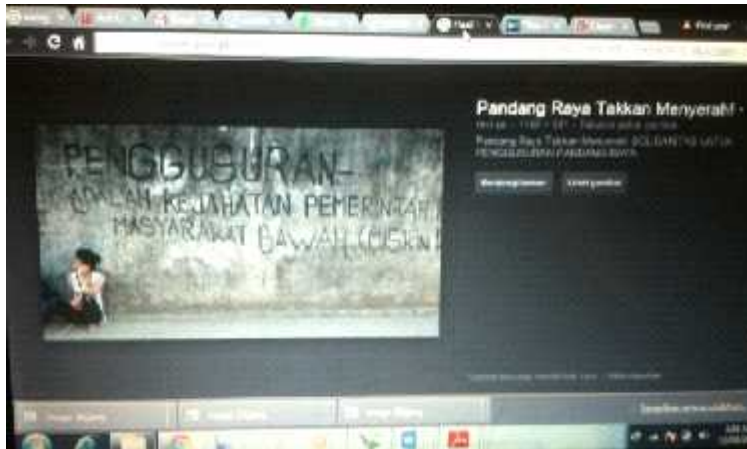
Setiap coretan dinding yang diunggah ke media virtual memiliki ciri khas masing-masing. Bukan berdasarkan masing-masing Street Artist, namun penulis lebih menekankan pada jenis unggahan yang dipilih oleh Street Artist. Tidak semua coretan dinding yang dibuat oleh Street Artist kemudian diunggah ke media virtual.

Apa yang ditampilkan di media virtual adalah hasil seleksi dari apa yang terjadi di dunia nyata atau realitas konkrit. Tentunya, hal tersebut memperjelas bahwa realitas virtual adalah ekstraksi dari realitas konkrit.

Dari banyaknya coretan dinding yang bertebaran di realitas konkrit dinding kota Makassar, penulis menemukan beberapa karakteristik coretan dinding yang diunggah ke media virtual. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut.

#### 1. coretan dinding penolakan

Kategori ini berisikan penolakan terhadap suatu aturan pemerintah yang mengambil kebijakan untuk menguntungkan pihak-pihak tertentu saja. Coretan dinding seperti ini bisa kita jumpai di berbagai sudut kota Makassar. Meskipun coretan dinding bukanlah seni yang bisa lama keberadaannya, namun dengan kondisi Negara yang masih tidak mensejahterakan rakyatnya, maka coretan dinding penolakan akan tetap tumbuh subur.



Gambar 4.1

*(Coretan dinding penolakan)*

## 2. coretan dinding statement

Kategori ini memuat pernyataan pribadi dari Street Artist. Biasanya merupakan ujaran, himbawan atau membagi bahan renungan bagi masyarakat di dunia nyata ataupun di dunia virtual.



Gambar 4.2

*(coretan dinding statement)*

### 3. coretan dinding piece



Gambar 4.3

*(Coretan dinding piece)*

Piece adalah sebuah coretan dinding atau lebih khususnya graffiti yang memiliki perencanaan baik design, tempat, warna dan waktu pembuatan. Dalam membuat satu piece, pelaku coretan dinding bisa melakukannya secara pribadi ataupun berkolaborasi. Piece ini bertujuan untuk membuat monumen keindahan berupa *tag* (pseudonym bagi para Street Artist) di dinding kota dan didnig virtual. Biasanya berbentuk font atau logo dari Street Artist.

Interpretasi bebas sangat diutamakan dalam piece ini. Makin sulit dimengerti piece seorang Street Artist, makin berhasil ia membuat sebuah piece. Hal itu disebabkan karena hal yang ditekankan dalam pembuatan piece ini adalah keindahan.

### 4. coretan dinding prodo

Coretan dinding prodo adalah coretan dinding yang dibuat secara bersama-sama di realitas konkrit namun diunggah secara individu ke media virtual. Coretan dinding prodo ini merupakan satu proyek menggambar bersama yang rutin ataupun tidak rutin dilakukan.



Gambar 4.4

*(coretan dinding prodo)*

#### 5. coretan dinding kritik dunia virtual

Dunia virtual yang makin berkembang akhir-akhir ini membawa manusia ke era baru, era dimana manusia makin jauh dengan dirinya sendiri. Makin banyak akun media sosial online yang ia gunakan, maka makin asosial ia dalam kehidupan nyata. Itulah yang ingin disampaikan dalam salah satu coretan dinding yang diunggah ke media virtual instagram berikut.



Gambar 4.5

*(coretan dinding kritik dunia virtual)*

## 6. coretan dinding iklan

Keunikan media yang satu ini yakni tidak kenal tempat dimana dan kapan, coretan dinding aka nada dan bisa diakses oleh orang-orang yang melewati dinding nyata ataupun dinding virtual. Hal tersebut tentu tidak akan dilewatkan begitu saja. Salah satu band indie Makassar yang baru saja mengeluarkan album pada tanggal 26 april 2015, juga menggunakan coretan dinding sebagai media promosi album mereka yang bertajuk Real Eyes Realize Real Lies.



Gambar 4.6

*(Coretan dinding iklan)*

## 7. coretan dinding tag

Tag adalah nama atau inisial pelaku coretan dinding yang ditiliskan di dinding, biasanya untuk menandakan batas wilayah Street Artist atau sekedar menegaskan bahwa pelaku coretan dinding pernah berada di tempat tersebut.



Gambar 4.7

(coretan dinding tag)

#### 8. Coretan dinding kritik pembangunan

Pembangunan menjadi bayangan dari perkotaan. Makassar sebagai kota yang bermimpi menjadi kota dunia, tentunya melakukan banyak pembangunan di berbagai sector, tak terkecuali pembangunan fisik atau infrastruktur.





Gambar 4.8

*(Coretan dinding kritik pembangunan)*

#### 9. Coretan dinding ucapan selamat

Coretan dinding ucapan selamat adalah coretan dinding yang dikhususkan untuk mengungkapkan keselamatan kepada seseorang dikarenakan suatu pencapaian. Coretan dinding dipilih menjadi salah satu media untuk memberikan ucapan selamat dikarenakan cara berkomunikasi yang satu ini tak biasa dilakukan oleh kebanyakan orang. Keselamatan yang diharapkan dengan cara yang berbeda, akan memberikan sensasi berbeda pula saat menerimanya.



Gambar 9.9

*(Coretan dinding ucapan selamat)*

Dari Sembilan karakteristik coretan dinding Street Artist Makassar yang diunggah di media virtual, peneliti menemukan satu kesamaan dari berbagai karakter tersebut. Karakteristik yang beririsan diantara kesembilan karakteristik coretan dinding virtual tersebut adalah karya coretan dinding Street Artist di Makassar adalah karya yang independent dalam artian berdiri sendiri dan tidak bersifat gambar respon terhadap hal-hal yang telah ada sebelumnya di dinding sebagai media menggambar.

Dari hasil penelusura virtual yang dilakukan oleh peneliti, beberapa Street Artist yang berada di kota lain di Indonesia atau di luar Indonesia, mengolaborasikan hal-hal alamiah di dinding konkrit tempat mereka mencoret dengan apa yang akan mereka coret. Sebut saja Banzki, seorang Street Artist yang berasal dari Inggris dan \_thepopoph, yang berasal dari Jakarta.



Gambar 4.10

(graffiti banksy)



Gambar 4.11

(graffiti \_thepopoph)

Hal tersebut tentu tak membuat coretan dinding yang diunggah oleh Street Artist di Makassar di media virtual lantas menjadi sesuatu yang tidak menarik. Seperti seni lainnya yang beredar di dunia virtual, coretan dinding virtual dengan karakter masing-masing tetap memiliki penikmatnya, baik yang bersifat terpisah ide dengan medianya ataupun coretan dinding yang merespon medianya.

## **2. Motif *Street Artist* di Makassar mengunggah karyanya di media virtual**

Tanda adalah suatu entitas yang tidak otonom. Hal itu dikarenakan suatu tanda yang diartikan akan selalu mewakili sesuatu yang lain. Itulah yang disebut *representamen*, karena tanda tidak terpisahkan dari objek referensinya serta pemahaman subjek atas tanda.

Coretan dinding di media virtual adalah sebuah tanda yang terkait dengan tanda lainnya. Unggahan coretan dinding tersebut tentu tak lepas dari pemahaman Street Artist tentang duni virtual dan hal-hal di dalamnya. Keputusan untuk mengunggah karya coretan dinding ke media virtual tentu berdasarkan pertimbangan atas tanda-tanda yang awalnya telah ada di dunia virtual. Pertimbangan tersebutlah yang membentuk latar belakang Street Artist untuk mengunggah coretan dinding ke media virtual.

Berdasarkan hasil wawancara, ada beberapa hal yang menjadi motif belakang Street Artist mengunggah karyanya ke media virtual. Diantaranya sebagai berikut.

- Sebagai bentuk dokumentasi mengingat karya coretan dinding adalah sebuah karya yang sangat cepat hilang ditelan laju perkembangan kota yang senantiasa dipenuhi upaya pembangunan.
- Mengunggah coretan dinding ke media virtual adalah salah satu upaya mempublikasikan coretan dinding baik itu segi estetika ataupun pesan-pesan yang diselipkan dalam suatu coretan dinding. Tidak hanya sampai disitu, media virtual menjadi media iklan tempat Street Artist mengunggah karya yang belum sepenuhnya selesai. Hal tersebut dimaksudkan untuk mempublikasikan bahwa media virtual hanya tempat hal-hal yang belum selesai. Jika ingin meikmati karya secara keseluruhan, maka janganlah berharap pada media virtual.

- Membangun jaringan dengan Street Artist di tempat atau kota yang berbeda juga menjadi salah satu alasan mengapa Street Artist di Makassar mengunggah karyanya ke media virtual. Dengan membangun jaringan dengan pelaku coretan dinding dari tempat yang berbeda, karya mereka juga bisa dinikmati lebih jauh daripada ketika menggantung karya sekedar di dinding kongkrit semata.
- Media virtual menjadi tempat Street Artist mengukur progress diri. Kemampuan media virtual merekam dan menyimpan apapun yang diunggah ke media virtual membuat media virtual bisa menjadi *timeline* atau alat ukur bagi kemampuan seorang Street Artist dalam melihat sejauh mana perkembangan karya yang telah ia buat.
- Upaya menjadi sehat di tengah orang sakit. Bagi pelaku coretan dinding, media virtual tempat masyarakat virtual berinteraksi, merupakan dunia yang dipenuhi dengan orang 'sakit'. Sakit yang dimaksud disini bukanlah sakit secara fisik melainkan sakit sosial dimana masyarakat virtual berada di tahapan tidak bisa mengapresiasi sebuah karya dengan sungguh-sungguh. Coretan dinding yang diunggah ke media virtual hadir bukan untuk diapresiasi melainkan untuk memberikan sedikit ruang sadar tempat para Street Artist dan sebagian penikmat coretan dinding untuk saling berbagi karya.

Berbagai penjelasan motif di atas akan dijelaskan dalam beberapa bagian berikut. Penjelasan ini juga berusaha memberikan jawaban terhadap pertanyaan motif Street Artist mengunggah karyanya ke media virtual. Motif tersebut akan dijabarkan dengan merangkai relasi teks yang membangun motif *Street Artist* mengunggah karyanya ke media virtual.

### **Media virtual; antara dokumentasi, publikasi dan apresiasi**

Media Virtual adalah media yang tidak lekang oleh waktu. Apa yang pernah berada di media virtual, akan senantiasa berada di sana dan siap diakses kapanpun. Sebagaimana media,

media virtual akan menjadi penyampai pesan apapun yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada komunikan.

Media virtual membuka jalur baru bagi media massa. Ketika dulunya media massa hanya bisa dimiliki oleh sebagian orang saja, maka dengan adanya media virtual, setiap orang bisa memiliki media massanya sendiri. Setiap orang yang memiliki media virtual juga berhak untuk mengabarkan apapun yang ingin ia kabarkan melalui media virtualnya. Ketiadaan batas ruang juga menjadi satu kelebihan media masa virtual. Batas geografis kini tak lagi penting karena media virtual mampu menjelajah kemanapun dan mengabaikan batasan-batasan geografis.

Kelebihan media virtual tersebut menjadikan media virtual sebagai media yang dipilih oleh pelaku coretan dinding untuk mengunggah karya mereka. Tentu saja, media virtual menjadikan karya mereka yang awalnya sangat cepat tergantikan dengan hal lainnya yang memenuhi dinding jalan, maka kini karya coretan dinding bisa dikatakan meng-abadi melalui media virtual.

Dengan mengunggah karya coretan dinding di media virtual, Street Artist meretas tirai komunikasi satu arah yang terjadi ketika coretan dinding masih berada di dinding konkrit. Keterbukaan media virtual dalam menyediakan ruang interaktif bagi komunikator dan komunikan menjadikan media virtual sebagai media yang efektif untuk mempublikasikan karya.

Efektifitas publikasi yang disediakan oleh media virtual membuat karya coretan dinding yang awalnya hanya berada di dinding satu kota dan dinikmati oleh orang-orang yang berada di kota tersebut, kini bisa dinikmati oleh orang-orang di belahan dunia lainnya yang mengakses media virtual. Dinding bukan lagi pembatas yang membatasi satu tempat atau satu ruang dengan ruang lainnya melainkan menjadi satu papan *display* karya yang tidak terbatas.

Dinding virtual yang menjelma menjadi ruang pameran virtual bagi pelaku coretan dinding nampaknya menjadi satu tantangan tersendiri bagi pelakucoretan dinding. Di lain pihak, layaknya sebuah pameran karya, coretan dinding yang diunggah ke media virtual yang merupakan hasil seleksi dari berbagai karya di realitas konkrit harusnya menjadi sebuah karya yang dipresiasi oleh masyarakat virtual. Namun nyatanya, media virtual dengan segala kelebihanannya membuat masyarakat virtual menjadi masyarakat yang mengalami obesitas informasi (jean Baudrillard, 1997:66). Lebih jauh, Baudrillard menjelaskan obesitas sebagai metafora yang secara khusus menjelaskan kondisi umum kekenyangan, kepenuhan atau kejenuhan, yaitu ketika sesuatu tidak mampu lagi menampung muatan yang diberikan padanya, misalnya kepenuhan produk, kejenuhan tanda atau kekenyangan informasi.

Obesitas informasi yang dialami oleh masyarakat virtual membawa masyarakat virtual ke situasi darurat apresiasi. Segala hal yang berada di media virtual bisa saja tiba-tiba melejit seperti kembang api, kemudian hilang begitu saja. Kurangnya perhatian yang lebih terhadap hal-hal yang beredar di dunia virtual akhirnya menjadikan masyarakat di dalamnya seperti seorang peselancar yang menikmati riuh ombak lautan dan memanfaatkannya untuk olahraga atau sekedar hobi, namun tidak benar-benar mengenal dasar lautan dan segala isinya.

### **Media Virtual; Banalitas dan ekstasi**

Dunia virtual dengan kemampuannya melipat informasi yang berada di seluruh dunia kedalam satu layar, menjadikan masyarakat virtual sebagai masyarakat yang senantiasa bertamasya menelusuri ruang-ruang kontemporer. Di dalam dunia virtual, segala sesuatu tersaji dengan realitas yang baru. Jika dulu membawa sepuluh buah buku dalam saku adalah sesuatu yang tidak mungkin, maka hari ini menjadi mungkin dengan adanya media virtual yang mampu memadatkannya dalam satu telepon genggam.

Keberadaan dunia virtual, dalam hal ini tidak hanya dimaknai sebagai perpanjangan sistem komunikasi antar manusia, akan tetapi perpanjangan hampir setiap aspek kehidupan manusia (sosial, politik, ekonomi, seksual) dalam jarak jauh tanpa harus melakukan perpindahan di dalam ruang-waktu dari stasiun ke stasiun lainnya, sebab yang disebut stasiun itu kini telah terkoneksi secara virtual lewat jaringan internet dan *cyberspace*. Pergerakan dari stasiun ke stasiun kini dapat dilakukan secara virtual, dengan pengertian tidak perlu lagi menjelajah ruang-waktu fisik, tetapi lewat ruang-waktu virtual.

Meski begitu, dunia virtual tidak hanya mesti dilihat dari sudut pandang geografi dan waktu semata. Lebih jauh, dunia virtual berkembang menjadi satu ruang sendiri dengan data sebagai pondasi pembangunnya.

Pemampatan waktu dan peningkatan kecepatan telah menciptakan gaya hidup cepat atau gaya hidup instant. Kini, segala sesuatu menuntut untuk dilakukan secara cepat, instant dan segera.

Kedangkalan. Kedangkalan yang dimaksud disini bukanlah informasi yang berada di media virtual adalah sesuatu yang dangkal, namun kedangkalan disini adalah pola pikir masyarakat virtual yang merasa memerlukan banyak hal sekaligus dalam waktu seketika dan harus dipenuhi saat itu juga.

James Gleik, di dalam *Faster: The Acceleration of Just About Everything*, melihat kecepatan sebagai bentuk ekstasi, yaitu hanyutnya manusia dalam kecepatan dan percepatan sebagai akibat dari perkembangan teknologi mutakhir. Ekstasi dijelaskan Gleick sebagai kondisi kebebasan dan pemenuhan dalam waktu bersamaan. Artinya, kecepatan telah membebaskan manusia dari berbagai hambatan ruang-waktu, dan yang memungkinkan manusia untuk menjalankan model kehidupan yang serba segera, instan dan cepat. Akan tetapi hal itu sekaligus



memerangkap manusia dalam arus kecepatan itu sendiri, yaitu dengan menjadikan kecepatan sebagai sebarang ketergantungan.

Pemamparan ruang waktu telah menciptakan model kehidupan yang ditandai dengan kepanikan. Sekana ada yang mengejar-ngejar di dalam kehidupan, sehingga menjadikan kita ingin selalu melakukan segala sesuatu serba cepat, instan dan tidak sabar menunggu.

Di dalam dunia virtual, pengetahuan dan opini publik juga diproduksi dengan kecepatan tinggi. Opini publik dan pengetahuan kini diproduksi di dalam kondisi perlombaan antar berbagai media virtual untuk dapat menghasilkan pengetahuan dan opini yang segera. Kini, dalam media virtual berkembang sesuatu yang dikatakan Gleick sebagai perenungan instan, yaitu bagaimana peristiwa-peristiwa direnungkan, dianalisis, dinilai dan diberikan keputusan secara instan.

Masyarakat virtual yang tergesa-gesa akhirnya melahirkan banalitas. Banalitas adalah keadaan dari sesuatu yang sangat biasa, kurang bernilai atau remeh-temeh (Yasraf Amir Piliang, 2011:19). Perenungan secara instan tidak akan pernah sampai kepada akar suatu peristiwa dan hanya akan menggambarkan permukaan peristiwa tersebut. Hal itu dikarenakan kecepatan ruang dan waktu yang ditawarkan oleh dunia virtual tidak lantas membuat kecepatan otak manusia yang mencerna informasi juga ikut serta menjadi lebih cepat. Adanya banyak informasi dengan waktu pikir yang singkat dan perasaan tergesa-gesa karena berlomba siapa yang paling cepat menganalisis informasi, adalah komposisi pembentuk banalitas yang ideal.

### **Eksistensi dan resistensi di dunia virtual**

“Dimana kau memalingkan wajahmu, disitulah wajah media”. Jika ini hanyalah sebuah ungkapan bagi sebagian orang, maka Pierce akan dengan senang hati mengotak-atikinya. Sebagaimana media sebagai sebuah teks, media tidak lagi menjadi sebuah wadah menyampaikan

pesan. media menjelma menjadi apa saja yang kita lihat, kita makan, kita pakai, kita bicarakan, atau bahkan yang kita yakini.

Perkembangan teknologi yang mengkultuskan dunia virtual sebagai dunia baru tempat orang-orang gergotong-royong untuk melakukan virtualgrasi (perpindahan interaksi dari realitas konkrit ke realitas virtual). Siapapun yang hidup hari ini, cepat akan lambat akan ikut berpindah ke dunia virtual. Memindahkan sebagian besar interaksi yang awalnya dilakukan di realitas konkrit menuju interaksi realitas virtual yang tak lagi mementingkan pertemuan ‘daging’ dan ‘daging’. Setiap orang yang ada di realitas virtual diwakili oleh angka dan huruf yang menyusun kode dan saling berinteraksi satu sama lain.

Memilih untuk masuk ke dunia virtual berarti memilih untuk menjalani kehidupan dengan pola interaksi yang representatif. Setiap orang diwakili oleh kode, kemudian kode tersebut membuat suatu interaksi-interaksi yang menjadikan kepentingan interaksi seseorang tersebut terwakili.

Keterwakilan oleh kode di dunia virtual mengisyaratkan keberadaan ‘yang lain’ dari seseorang. Seseorang bisa berada di dunia konkrit sekaligus berada di dunia virtual. Seseorang yang berada di dunia virtual adalah seseorang yang menciptakan dirinya yang lain. Dengan dirinya yang lain, Ia bisa menjadi seseorang yang Ia inginkan namun tak bisa Ia wujudkan di dunia konkrit.

Rina Noviana dalam *Fenomena Celebritism in Twitter* (2013) telah menjelaskan tentang bagaimana pengguna media virtual berlaku layaknya seorang selebriti. Mereka bercelotoh dan mengungkapkan hal-hal tentang diri mereka dan membuat hal tersebut seolah penting untuk diketahui oleh orang lain.

Merasa penting untuk diketahui oleh orang lain terjadi pada sebagian besar pengguna media virtual terkhusus twitter yang menjadi fokus penelitian Rina. Hal tersebut membawa masyarakat virtual menjadi masyarakat yang hanya ingin dilihat tapi sulit melihat orang lain.

Bisa dikatakan, eksistensi adalah sesuatu yang menjadi buruan utama ketika setiap orang di media virtual berlomba-lomba untuk membagikan sesuatu. Apapun yang dibagikan di media virtual, mencuri perhatian adalah tujuannya. Makin banyak komentar, makin banyak *follower*, makin banyak yang menyukai maka makin tercapai tujuan eksistensi seseorang.

Menjadi seseorang yang melawan arus di dunia virtual bukanlah menjadi seseorang yang membagikan sesuatu yang berbeda dengan yang dibagikan oleh orang lain di media virtual. Resistensi di media virtual adalah menjadi seseorang yang tidak menjadikan mencuri perhatian sebagai suatu tujuan utama membagi sesuatu.

Karena media virtual adalah media massa yang banyak digunakan secara personal, maka resistensi yang dilakukan di dunia virtual adalah resistensi yang bersifat sangat personal pula, karena berkaitan dengan kesadaran dan paradigma dalam melihat media virtual. Pesan resistensi yang diunggah tak bisa mewakili resistensi di media virtual.

Dengan membangun kesadaran akan media virtual, maka seseorang yang resisten terhadap pola interaksi di dunia virtual tidak lantas harus melakukan bunuh diri virtual. Bunuh diri dalam hal ini adalah menonaktifkan akun yang ia miliki untuk mengakses media virtual. Dengan melakukan bunuh diri virtual, seseorang bahkan tidak bisa mengejar eksistensi sekaligus tidak bisa melakukan resistensi di dunia virtual.

Mengunggah karya coretan dinding yang notabene merupakan anak kandung dari budaya subkultur ke media virtual, tempat masyarakat virtual yang sebagian besar mengejar perhatian, tentu memerlukan pemahaman yang mendalam tentang media virtual. Jika tidak, maka

karya coretan dinding yang awalnya menjadi symbol resistensi di dunia konkrit kemudian terbawa arus mencuri perhatian di media virtual.

### **Coretan dinding virtual; subkultur yang representatif**

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa subkultur adalah sebuah kebudayaan yang lahir dari perlawanan terhadap budaya dominan yang dianggap hanya mengakomodasi pihak-pihak tertentu saja. subkultur lahir sebagai budaya alternatif ditengah budaya massa yang membuat masyarakat semakin individual.

Lahirnya coretan dinding sebagai salah satu simbol perlawanan subkultur kepada budaya dominan adalah sebuah simbol perebutan kembali ruang kota, tempat dimana segala sesuatu berkembang terus-menerus secara kompleks, termasuk manusia yang beradadi dalamnya.

Perkembangan dunia virtual yang menyediakan banyak media virtual, dimana setiap orang dapat ikut berpartisipasi di dalamnya untuk membagikan informasi. Tak terkecuali masyarakat subkultur yang termarginalkan di dunia konkrit.

Unggahan coretan dinding di media virtual adalah sebuah bentuk pembauran yang dilakukan oleh Street Artist. Pembauran yang dimaksud penulis adalah sebuah usaha untuk menjadikan coretan dinding mudah diakses dan diterima sebagaimana hal lainnya yang beredar di dunia virtual.

Membraurnya coretan dinding dengan hal lainnya di dunia virtual, tidak lantas membuat coretan dinding menjadi sesuatu yang jauh dari subkultur. Coretan dinding virtual adalah sebuah representasi dari upaya subkultur sebagai budaya alternatif untuk mengampanyekan gaya hidup alternatif.

Sebagaimana hal-hal yang ada di dunia virtual merupakan ekstraksi dari hal-hal yang berada di dunia konkrit, coretan dinding virtual pun hadir bukan hanya sekedar ekstraksi dari coretan dinding yang berada di dunia konkrit tapi juga berbagai hal tentang subkultur.

Merepresentasikan subkultur di dunia virtual tidak serta merta membuat coretan dinding virtual sebagai upaya perlawanan. Karena pada dasarnya, apapun yang diunggah ke media virtual bersifat sama. Akan tetap ditanggapi dengan tergesa-gesa dan perenungan yang singkat. Maka, mengunggah coretan dinding di media virtual hanya bersifat merepresentasikan kehadiran kaum subkultur di dunia virtual namun tidak membawa nilai perlawanan di dunia konkrit.

### **Dunia Virtual ; Dunia tanpa resistensi simbolik**

Dunia virtual yang menyediakan galeri virtual bagi Street Artist tak lantas mejadikan coretan dinding virtual sebagai satu simbol perlawanan virtual. Coretan dinding virtual adalah salah satu seni virtual yang memungkinkan penjelajahan bentuk dan pengalaman estetik yang jauh berbeda dari coretan dinding konkrit.

Tidak seperti coretan dinding di dunia konkrit, coretan dinding virtual bersifat tiga dimensi semu, interaktif dan dapat melibatkan perasaan secara total. Setiap pengguna media virtual dapat memasuki galeri coretan dinding virtual seolah mereka benar-benar sedang berada di sebuah pameran coretan dinding. Tak hanya itu, setiap pengguna media virtual juga mampu ikut andil dalam proses penciptaan atau dekonstruksi *masterpiece* seperti mengubah, menghapus, atau menambahkan apapun sesukanya.

Tentunya banyak pertanyaan kritis dalam perkembangan realitas virtual ini. Chris Riding, misalnya, di dalam artikelnya “Drowing by Microgallery” mengatakan bahwa apa yang ditawarkan Micro Gallery, sebuah galeri virtual dari British National gallery, tidak pernah menawarkan apapun kecuali sebuah halusinasi. Hal tersebut disebabkan proses berjalan, berhenti

dan melihat karya seni kini tak ada lagi. Hal-hal yang berada dalam galeri juga dapat berubah-ubah dengan bergantinya pengunjung galeri.

Dunia virtual dengan segala plus dan minus yang diberikan ternyata tetap menjadi dunia yang menarik bagi pelaku seni terkhusus Street Artist untuk mengikutsertakan karya mereka dalam parade pemeran virtual. Namun tentu saja, hal tersebut tak bisa digolongkan dalam upaya perlawanan terhadap budaya dominan. Bagaimanapun, galeri virtual adalah budaya dominan hari ini. Dengan ikut serta berada di dalamnya, maka racawan subkultur yang awalnya direpresentasikan oleh coretan dinding kini tak bisa lagi didengar.

Simbol-simbol perlawanan di dunia konkret yang dibawa ke dunia virtual hanya akan menjadi satu dari berbagai hal lain yang ditelaah secara instan. Di dunia virtual, bisa dikatakan tidak ada simbol yang benar-benar mengisyaratkan perlawanan. Karna sebagaimana dunia virtual yang menggantungkan perputarannya pada kecepatan sementara kemampuan manusia dalam mencerna informasi tidak ikut serta menjadi lebih cepat, maka seharusnya perlawanan yang sesungguhnya di dunia virtual adalah upaya melawan hasrat untuk berlari bersama dunia virtual yang terus-menerus menambah kecepatan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

1. Coretan dinding virtual merupakan representasi dari coretan dinding yang berada di dinding konkrit. Coretan dinding yang diunggah ke media virtual adalah coretan dinding terpilih di antara berbagai coretan dinding yang dibuat oleh Street Artist di dunia konkrit. Meski terdapat banyak karakteristik pembuatan dalam coretan dinding konkrit, namun di dunia virtual, pembuatan coretan dinding virtual adalah sama. Membuatnya menjadi satu data yang siap diunggah. Dengan demikian, karakteristik coretan dinding virtual tidak dibedakan menurut

proses pembuatan melainkan bentuk wacana yang ditawarkan di coretan dinding. Hal tersebut dikarenakan dunia virtual hanya mengedarkan satu hal di dalamnya. Wacana. Karakteristik coretan dinding di Makassar tentu beragam namun tetap memiliki satu benang merah yakni coretan dinding yang di unggah oleh Street Artist ke media virtual adalah coretan dinding yang memiliki ide yang independent dan tidak bersifat merespon keadaan dinding sebagai media mencoret.

2. Meskipun merepresentasikan, namun coretan dinding virtual adalah coretan dinding yang memasuki dunia tempat dimana pemaknaan mendalam tidak lagi menjadi penting. Coretan dinding sebagai simbol subkultur selaku budaya alternatif mengalami degradasi ketika diinterpretasi dengan perenungan singkat oleh masyarakat virtual. Hal tersebut tentu telah diupayakan terjadi seminim mungkin oleh Street Artist yang mengunggah karyanya ke media virtual dengan tidak mengharapkan apresiasi di dunia virtual. Street Artist menyadari bahwa dunia virtual bukan ruang yang tepat untuk berbagi hasil karya dengan harapan apresiasi dari para pengguna media virtual. Unggahan coretan di media virtual bukan pula menjadi simbol perlawanan budaya dominan di media virtual melainkan hanya sebagai *timeline progress* untuk mengukur kemampuan diri sendiri. Terdapat beberapa temuan sehubungan dengan motif Street Artist di Makassar mengunggah karyanya ke media, yaitu:

1. Sebagai upaya dokumentasi coretan dinding dan timeline progress untuk mengukur skill mencoret di dinding.
2. Membuka ruang berjejaring dengan sesama Street Artist dari berbagai daerah lainnya.
3. Sebagai upaya melawan hasrat di tengah dunia virtual yang semakin menuntut kecepatan

## **B. Saran**



1. Dunia virtual merupakan objek menarik bagi studi komunikasi. Tidak hanya dari sudut pandang kajian media tapi juga kajian wacana dan *cultural studies*. Keluasan bidang kajian ini tentu memberikan peluang lebih jauh lagi untuk melakukan penelitian di bidang ini.
2. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penelitian ini menyangkut kedalaman dan pembahasannya. Oleh sebab itu, merupakan harapan penulis agar metode dan penelitian media-media baru dapat diperkenalkan dan dikembangkan lebih jauh lagi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bennet, Andy.2005. *Culture and Everyday Life*. London; Thousand Oaks.New. Delhi: Sage Publication
- Brake, M.1985.*Comparative Youth Culture: The Sociology of Youth Culture and Youth Subcultures in America, Britain and Canada*. London: Routledge & Kegan Paul
- Cheney, David.2004. *Lifestyles; Sebuah Pengantar Komprehensif* , terj. Nuraeni. Yogyakarta: Jala-sutra
- Daniesi, Marcel.2010.*Pengantar Memahami Semiotika Media*. Terjemahan oleh A. Gunawan Admiranto. 2010. Yogyakarta: Jala-sutra
- Elizabeth M, Delacruz.2009. *Art Education Aims in the Age of New Media: Moving Toward Global Civil Society*.Art Education
- Gade, Daniel W. 2003. 'Language, identity, and the Scriptorial Landscape in Quebec and Catalonia'. *Geographical Review*. 93, 4 :429-488.
- Gordon, Uri. 2008. *Anarchy Alive!: Anti-authoritarian politics from practice to Theory*. London; Ann Arbor, MI: Pluto Press

Hall, S. 1972. *On Ideology: Cultural Studies 10*. Birmingham: Center for Contemporary Cultural Studies

-----, (1992) 'Cultural Studies and its Theoretical Legacies' dalam L. Grossberg C.Nelson dan P. Treichler (eds) *Cultural Studies*. London and New York: Routledge

Jean Baudrillard. 1988. *The Extacy of Communication, Semiotext(e)*. Newyork

Laure, Marie Ryan. 1994. *Immersion vs Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory*. Postmodern culture

McGuigan, Jim. 2002. *Culture and The Public Sphere*. London; New York: Routledge

Odgen, M. 1994. 'Politics in a Parallel Universe: Is There a Future for Cyberdemocracy?', Futures

Pelden, Alexander J. 2001. *The Graffiti of Pharaonic Egypt : Scope and Roles of Informal Writings*. Leiden; Boston; Koln; Brillth

Piliang, Yasraf. 2005. *Transpolitika; dinamika politik di dalam era virtualitas*. Yogyakarta: Jalasutra

Sheon, Aaron. 1976. 'The Discovery of Graffiti'. Art Journal. 36, 1 : 16-22

Susilo, Taufik Adi. 2009. *Kultural Underground. Yang Pekak yang berteriak di Bawah Tanah*. Yogyakarta: Garasi

Stephen Duncombe.1997. *Notes from Underground, Zine and The Politics of Alternative Culture*. London: Verso

Thompson, J. 1995. *The Media and Modernity*. Cambridge: Polity Press.

Thornoton, S.1995.*Club Culture: Music, Media and subcultural Capital*. Cambridge: Polity Press.

Wallace, Rex E. 2005. *An Introduction to Wall Inscriptions from Pompeii and Herculaneum: Introduction with Notes, Historical Commentary, Vocabulary*. Wouconda, Illions: Bolchazy-Carducci Publisher, Inc

<https://www.aroelmuhammad.files.wordpress.com>

[www.academia.edu](http://www.academia.edu) graffiti sebagai identitas politik

<http://www.deviantart.com/morelikethis/367088958>

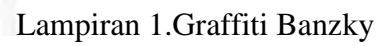
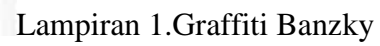
<http://www.djingis.se/memb/ovre/aerosolart/index.html> ) Aerosol Art with Writers and Crews,  
Walls and Trains from all Continen

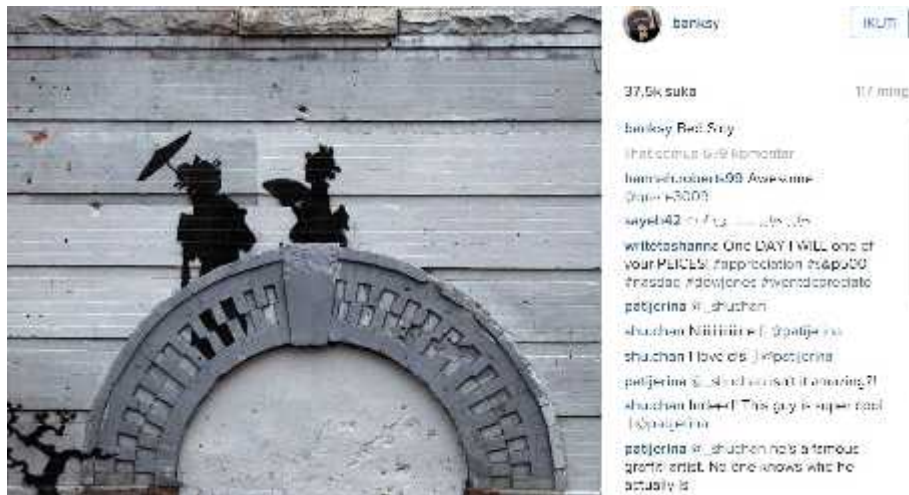
<https://id.wikipedia.org>

[www.spiritus-temporis.com](http://www.spiritus-temporis.com) history of graffiti

<https://www.lunadash.blogspot.co.id>

[www.wawancaranusantara.org](http://www.wawancaranusantara.org), lukisan prasejarah, sebuah symbol kehidupan manusia:2015





Lampiran Gambar 2. Graffiti \_\_thepopp





...thapapap "PAHLIHAN EXHIBITION"  
Nah ini dia proek seni rupa yang sedang  
guk kelain di jagat "Playing with  
Brumdasas"

Gue nonton bapamem an the same time  
temon guk... (paw) langsunu (paw) dan  
teteu (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
berasman di Pameran Proyek  
Sesi (paw)  
Banyuh (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
Brumdasas, yang dikaitin di (paw) temon  
Nikajaja (paw) (paw) (paw)

Jinaysh (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
Brumdasas, adabiz sebuah penyis  
karnitral be (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
denger (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
Yogyakarta. Seiman (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
proyek ini dijak untuk melaku kan  
pengamatan terbitan di (paw) kelompok  
Is an (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)

Masuk untuk menyukal atau  
mengorantari.



2,356 suka

28 orang

...thapapap "CITY2N POPOLISM"

ini dia (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
yang guk karnit di (paw) media yang  
beberapa kali (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
"paper" di lingkungan temon (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
Guk, cuma (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
bertuk (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
kolaborasi (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
satu (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
temon (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
Bapak (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
guk (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
satu (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
lingkungan (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
dipakai (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
menjadi (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
tidak (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
orang (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
dipakai (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
harap (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)  
taw (paw) (paw) (paw) (paw) (paw) (paw)